HAPPY COMPUTER SPECIAL

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik

AUSGABE 1

ÖS 55,-/sFr 6,50 Lit. 6.600/hfl. 8,- DM 6,50

SPASS MIT COMPUTER-SPIELEN

- ★ Kritische Tests
- ★ Viele Tips
- ★ Heiße Trends

ACTION TOTAL

- ★ Die besten Spiel-Programme
- ★ Rückblick: Als die Sprites das Ballern lernten

VIDEO-SPIELE IM WETTSTREIT

- ★ Vergleichstest aller Konsolen: Atari, Nintendo, Sega
- ★ Neue Spiel-Module im Test

SUPERBEILAGE: RIESENSPIELEPOSTER

Computer sind zum Spielen da

Was? Sie spielen gerne? Dann dürfen Sie ruhigen Wissens weiterlesen, denn Sie halten den richtigen Stoff in den Händen. Das ist die erste Ausgabe von Power Play, wo sich alles ausschließlich um Computer-, Video- und Automatenspiele dreht. Knifflige Adventures, spannende High Score-Jagden und knirschende Joysticks stehen im Mittelpunkt.

Den Löwenanteil in Power Play nehmen die Tests ein. Wir tun unser Bestes, jedes neue Spiel so kritisch und objektiv wie möglich zu besprechen, um Euch eine echte Kaufhilfe zu geben. Unser Test-Team, das Euch an dieser Stelle anstrahlt, nimmt sich alle neuen Spiele gründlich vor. Es wird auf einer der nächsten Seiten zusammen mit dem Power Play-Bewertungssystem ausführlich vorgestellt.

Zu den Tests kommen ein umfangreicher Sonderteil mit Spiele-Tips, Stories, Interviews, Trends und aktuellen Nachrichten. Gerade bei den Spiele-Tips sind wir auf Eure Mithilfe angewiesen. In unserer Aktuell-Rubrik dominiert in diesem Monat die PCW-Show. Diese Londoner Messe ist das Ereignis des Jahres, wenn es um die Präsentation neuer Spiele geht. Fünf Tage dauerte die spektakuläre Show, auf der zwei unserer Redakteure vom Anfang bis zum Ende vertreten waren. Unser ausführlicher Messebericht versorgt Euch mit allen wichtigen Informationen über die Neuerscheinungen der nächsten Monate.

Neben den vielen Spiele-Besprechungen gibt es in dieser Ausgabe auch einen großen Hardware-Vergleichstest: Die vier aktuellen Videospiel-Systeme messen sich untereinander. In Japan und den USA sind Videospiele wieder aus der Versenkung aufgetaucht und verkaufen sich wie verrückt. Angesichts der Fähigkeiten der neuen Videospiel-Generation kann man sich gut vorstellen, daß diese totgesagten Systeme auch bei uns ein Comeback erleben werden.

Im Computerspiel-Teil dürfen wir Euch neben anderen heißen Neuheiten wie »Thundercats« von Elite und »Nebulus« von Hewson einen exklusiven Test des neuen Magnetic-Scrolls-Adventures »Jinxter« bieten. Dieser Bericht hing eine Zeitlang an einem seidenen Faden. Just an dem Tag, an dem unser Testmuster verschickt werden sollte, tobte ein Sturm über London, der für einen Stromausfall sorgte. Magnetic Scrolls verlor dabei viele Daten, die auf der Festplatte ihres Großcomputers gespeichert waren. In tage- und nächtelanger Arbeit wurde eine lauffähige Version wieder mühsam zusammengestückelt. Die Diskette erreichte uns haarscharf zu Redaktionsschluß und nach einem Wochende intensiven Spielens legten unsere Adventure-Experten doch noch einen fertigen Testbericht vor. Magnetic Scrolls erwägt jetzt ernsthaft die Anschaffung eines Notstrom-Aggregats.

Ein wenig mehr Ruhe und Beschaulichkeit wünsche ich Euch beim Lesen der ersten Ausgabe von Power Play. Ich hoffe, daß sie Euch gefällt und daß wir uns zwischen Weihnachten und Neujahr wieder sehen, wenn das zweite Power Play an die Kioske kommt.

Möge der High Score mit Euch sein!

Euer
Heinrich Lenhardt

HAPPY COMPUTER SPECIAL

POWER PLAY

INHALT

88

Die Vorweihnachtszeit beschert uns neue Computerspiele in rauhen Mengen. In unserem Test-Teil berichten wir auch über Umsetzungen. »BMX-Simulator« erscheint jetzt für den Amiga.

97

Videospiel-Fans finden in dieser Ausgabe einen Vergleichstest aller aktuellen Konsolen. Außerdem stellen wir die aktuellen Videospiel-Module für Sega, Nintendo, Atari VCS und Atari XE vor. Im Bild: die farbenprächtige Sega-Version des Automaten-Hits »Space-Harrier«.

20

Im Aktuell-Teil stellen wir neue Spiele-Sammlungen vor und berichten ausführlich über die PCW-Show. In einer Preview werfen wir einen ersten Blick auf neue Ocean-Spiele wie »Platoon«.

Aktuell

Alles über Action-Spiele

Videospiele im Vergleich

Computerspiele-Tests

AUSGABE

•1•

48

Es ist mal wieder Heldenzeit: Das »Thundercats«-Team zieht los, um den Schurken dieser Welt das Handwerk zu legen. In England sind die Thundercats bereits als Spielzeug und Comic bekannt. Elite-Systems programmierte ein kerniges Action-Spiel um diese Helden-Crew, in dem ordentlich die Schwerter geschwungen werden.

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Videospiele-Tests

Automatenspiele-Tests

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Story

Allgemeines

Die Power-Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres neuen Bewertungssystems lüften wir auf dieser Seite.

Mit der ersten Ausgabe von Power Play führen wir ein Bewertungssystem ein, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung. Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielerien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version dann eigene Wertungen vergeben. (hl)

Name: Heinrich Lenhardt (hl)
Bevorzugte Spielgenres: Sport- und Action-Spiele
Lieblingsplatten: Hooters (»Long Way home«), Patty Smyth (»Never enough«), Yes (»Big Generator)
Film: »Die Hexen von Eastwick«
Bücher: Ruth Rendell (»Live Flesh«), Eco (»Name der Rose«)
Fußball: Eintracht Frankfurt

Name: Boris Schneider (bs)
Bevorzugte Spielgenres: Adventures und Action-Spiele
Lieblingsplatten: Level 42 (»Level 42«), Kraftwerk (»Electric Café«)
Filme: »Die Hexen von Eastwick«, »Zurück in die Zukunft«
Bücher: Stephen King (»Es«), Larry Niven (»Ringwelt«)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt hl					
Boris Schneider bs					

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					

Name: Anatol Locker (al)
Bevorzugte Spielgenres: Simulationen und Adventures
Lieblingsplatten: Kate Bush (»Hounds of Love«), Peter Gabriel (»Plays live«)
Filme: »The Untouchables«, »Star Wars I - III«
Buch: Patricia Highsmith (»Der amerikanische Freund«)

Name: Martin Gaksch (mg)
Bevorzugte Spielgenres: Action- und Geschicklichkeitsspiele.
Lieblingsplatten: Billy Joel (»Greatest Hits«), Dolly Parton (»Greatest Hits«), Dwight Yoakam (»Guitars, Cadillacs, etc.«)
Filme: »Zurück in die Zukunft«, »Star Wars I - III«
Fußball: Bayern München

Die Supermesse der Spielefans

Letzten September fand in London das Messe-Ereignis des Jahres statt: Auf der PCW-Show wurden zahlreiche heiße Spiele-Neuheiten vorgestellt.

Wenn die Zugvögel sich Gedanken über den nächsten Winter machen und gen Süden schwärmen, wird die Computer-Branche von einer ähnlichen Wanderlust befallen. Alljährlich im September pilgert man zur PCW-Show in London, die mittlerweile als bedeutendste Messe für den Heimcomputerbereich gilt. Zwischen dem 23. und dem 27. September 1987 glich das Olympia-Messegelände im Londoner Stadtteil Kensington wieder einem Hexenkessel: Die Crème de la Crème der Softwarehäuser zeigte die Neuheiten für die nächsten Monate. Unser Redaktionsteam war vom ersten bis zum letzten Messetag auf der PCW-Show und hat dabei soviel Neuigkeiten erfahren, daß ein riesiger Bericht herausgekommen ist, den wir nach Firmen unterteilt haben. Die Reihenfolge der Firmen ist zufällig und hat dabei keine tiefere Bedeutung.

Activision

Beim Activision-Stand sorgte die Ankündigung einer Spielautomaten-Umsetzung für Aufsehen (Bild 1). Von »Rampage«, dem herrlich destruktiven Monster-Vergnügen, stand ein waschechter Automat am Stand, der ständig umlagert wurde. Umsetzungen sollen für Atari XL/XE/ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Von den C 64- und Spectrum-Versionen waren bereits erste Grafik-Demos zu sehen, doch die Adaptionen sind noch lange nicht fertig. Die Programmierer werden ihre Schwierigkeiten haben, die starke Automaten-Grafik, von der viel vom Spielwitz abhängt, umzusetzen. Der Atari ST wird außerdem demnächst mit einer Umsetzung von »Enduro Racer« bedacht. Auch hiervon gab es bereits ein frühes Demo zu bestaunen.

Von der Spielhalle ins Kino: »Predator« (C 64, CPC, Spectrum), das Spiel zum neuen Schwarzenegger-Film, war leider noch nicht zu sehen. Fans von Arnold werden wahrscheinlich bis Anfang 1988 warten müssen. Das Programm entsteht in Zusammenarbeit von Activison und System 3. »Knightmare« ist eine neue Fernsehserie, die gerade in England angelaufen ist. Activision präsentierte das dazugehörige Spiel, das auf dem Strecken mit 3D-Grafik soll die fertige Version enthalten.

Gute Nachricht für Sportspiel-Freunde: Zum Boxkampf-Klassiker »Barry McGuigan's World Championship Boxing« gibt es einen Nachfolger mit dem Namen »Star Rank Boxing II«. Es gibt drei Gewichtsklassen, verbesserte Animation und Steuerung. Zwei Spieler können sich gegenseitig verhauen oder ein Kämpfer sich alleine in der Weltrangliste vorarbeiten. Demnächst ersion für den Spectrum vorführte. Sie ist zwangsläufigerweise sehr farbarm ausgefallen, bietet für Spectrum-Verhältnisse aber schöne Grafik und Animation. Auf dem C 64 wurde eine Vorab-Version von »Bangkok Knight« gezeigt, einer Simulation der Prügelsportart Muay Thai. Besonderes Kennzeichen sind die sehr großen Spielfiguren: Jeder Kämpfer besteht aus sieben einzelnen Sprites; außerdem gibt es digitalisierte Sound-Effekte, diver-

PCW-Show: die größte Spiele-Messe der Welt

Spectrum sehr gut aussah und ein Action-Adventure mit vielen Puzzles ist. Umsetzungen für C 64, CPC und Atari ST sind geplant.

Ein sehr ungewöhnliches Sportspiel, an dem schon seit knapp einem Jahr gearbeitet wird, ist jetzt endlich fertig: Die »Galactic Games« bieten fünf so ungewöhnliche Sportarten wie »Psychic Judo« und »Head Throwing«. Die Galaxis-Olympiade soll für C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Nur für den C 64 wird »Geebee Air Rally« veröffentlicht werden. Als Autor zeichnet ein alter Bekannter: Steve Cartwright, der Programmierer des Klassikers »Hacker«. Sein neuestes Werk ist eine Art Flugzeug-Wettrennen, das in den 30er Jahren spielt. Das Flugzeug ist deshalb auch kein komfortabler Jet, sondern eine flotte Oldie-Maschine. 16 verschiedene [...] hältlich für C 64, MS-DOS und Apple II.

Activision übernimmt den Vertrieb von drei neuen Sierra-Programmen, die alle für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen. »Leisuresuit Larry« ist ein 3D-Adventure, dessen Titelheld diverse Laster (Glücksspiel, Alkohol, Frauen) reichlich pflegt. Etwas ernsthafter geht es bei »3D Helicopter Simulator« zu, einer Hubschrauber-Kampfsimulation. Besonderer Gag: per Modem können zwei Spieler gegeneinander antreten. Das dritte Sierra-Programm »Thexder« ist ein Action-Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS.

System 3

Am Activision-Stand war auch System 3 vertreten, wo man stolz die »Last Ninja«-Ver[...]

se Computer-Gegner und animierte Hintergrundgrafik. Umsetzungen für CPC und Spectrum sollen demnächst folgen. System 3 präsentierte auch einen Nachfolger zum Klassiker »International Karate«: Bei »International Karate Plus« treten drei Kämpfer gegeneinander an. Einer oder zwei werden von menschlichen Karatekas gesteuert, den Part des dritten Manns übernimmt der Computer. So einfach diese Idee auch ist, sie sorgt für jede Menge Spielwitz. Eine neue Bonusrunde, animierte Hintergrundgrafik und einige neue Hiebe runden das Ganze ab. Der Nachfolger soll nur für den C 64 erscheinen.

Electric Dreams

Am Nachbarstand präsentierte sich Electric Dreams, ein weiteres Activision-Label,

ganz im »Super Sprint«-Look. Die Atari ST-Umsetzung des Spielautomaten ist fertig und konnte ausgiebig bestaunt werden, denn sie steht dem Automaten-Original in nichts nach. Ein weiteres Rennspiel wird im Laufe des Jahres für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen: das Motorradrennen »Super Hang On« (Bild 2). Spielerisch wird hier wenig Neues geboten: Verschiedene Rennstrecken müssen innerhalb von Zeitlimits bewältigt werden.

Bild 1. Mit einer »Rampage«-Wand warb Activision für seine Spiele

Und noch ein paar Automaten: Electric Dreams setzt »Firetrap« um, ein Geschicklichkeits-Spiel, bei dem der Spieler einen Wolkenkratzer hochklettern muß, um Unglücksopfer zu retten. Etwas weniger friedlich geht es bei »Karnov« zu. Der Titelheld ist laut Pressemappe ein feuerspeiender Russe (Sachen gibt's...), der sich auf der Suche nach den verlorenen Schätzen von Babylon durch neun Levels kämpft, rennt, schwimmt und klettert. Firetrap und Karnov sollen für C64, CPC und Spectrum erscheinen.

Bild 2. »Super Hang On« kommt. Hier ein Bild der Spectrum-Version.

Infocom

Ein neues Textadventure des Kult-Softwarehauses Infocom war zwar nicht am Activision-Stand zu sehen, aber Programmierer Dave Lebling war für ein paar Tage in London und gab bereitwillig Auskunft über Neuheiten. Die wohl größte Überraschung für alle Infocom-Fans wird wohl »Beyond Zork« werden. Man kann es zwar immer noch spielen wie ein Textadventure, es hat aber viele Neuheiten: Windows auf dem Bildschirm, eine Landkarte zum Heranzoomen, Funktionstastenbelegung, eine »Undo«-Funktion und viele Rollenspiel-Elemente. Beyond Zork wird bei jedem Spiel ein wenig anders sein, so daß man, auch wenn das Adventure gelöst ist, immer einen neuen Anreiz hat. Schlechte Nachrichten allerdings für alle Infocom-Fans, die einen 8-Bit-Computer haben: Beyond Zork wird nur für Amiga, Atari ST, Apple II, C128 und MS-DOS-PCs erscheinen. Geschrieben hat es Brian Moriaty, der uns schon »Trinity« und »Wishbringer« bescherte. Die Programmierer von Infocom wollen aber auch in Zukunft »normale« Textadventures schreiben, und viele arbeiten jetzt schon an neuen und geheimen Projekten.

Gremlin

Der knallgrüne, zweistöckige Stand von Gremlin war eigentlich kaum zu verfehlen. Im »Erdgeschoß« waren Videos zu neuen Programmen zu sehen. Ein Stockwerk höher konnte man einige der neuen Titel sogar schon probespielen. Mit den besten Eindruck machte »Trailblazer II«, das auf dem C64 zu sehen war. Beim Nachfolger zu dem munteren Ballspielchen »Trailblazer« ist der Bildschirm nicht mehr gesplittet. Das Bild scrollt jetzt auch flott nach links und rechts, der Ball kann Extras aufsammeln und muß auf höheren Levels sogar Hindernissen ausweichen und Gegner abschießen. Ebenfalls auf dem C64 war »Basil the Great Mouse Detective« zu sehen. Das Spiel zum Walt-Disney-Zeichentrickfilm sieht wie eine wenig originelle Variante des Hüpf-und-Kletter-Spielprinzips aus. CPC- und Spectrum-Versionen sollen folgen.

Am anhaltenden Boom der Epyx-Sportspiele »World Games« und »California Games« kommt auch Gremlin nicht vorbei. Für C64, CPC und Spectrum kündigte man ein Programm namens »Alternative World Games« an. In mehreren garantiert nicht-olympischen Scherz-Disziplinen tritt man in verschiedenen internationalen Städten an. Wo hatten wir das nicht schon einmal...? Ein wenig mehr Eigenständigkeit verspricht »Gary Lineker's Superstar Soccer«, doch von dem Programm war auf der Messe noch nichts zu sehen. Das fertige Spiel soll eine Fußball-Simulation mit Strategie-Elementen werden und für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen. Bei »Tour de Force« geht es ebenfalls sportlich zu. Bei diesem Radfahrrennen ist die Namensähnlichkeit zur Tour de France sicher nicht ganz zufällig. Gestrampelt wird ab Anfang Dezember auf C64, CPC und Spectrum.

Martech

Am Martech-Stand stand »Mega Apocalypse« im Mittelpunkt. Das furiose C64-Ballerspiel wurde auf einem großen Bildschirm gezeigt und wurde ständig von Besuchern umlagert. Damit der vorzügliche Sound (Rob Hubbard-Musik und digitalisierte Sprache) zur Geltung kommt, schloß man kurzerhand zwei fette Hi-Fi-Boxen an den Monitor an. Schon aus der Ferne konnte man vertraute Klänge wie »Get ready!«, »Missile!« und »Extra life!« vom Martech-Stand aus vernehmen, denn die Lautstärke der Darbietung konnte es mit so manchem Rockkonzert aufnehmen.

Nach dem Erfolg mit »Nemesis the Warlock« arbeitet Martech an einem weiteren Spiel rund um einen Comic-Helden: »Slaine« soll noch vor Weihnachten für so ziemlich alle Heimcomputer erscheinen. Eine erste Demo-Version war auf einem Spectrum zu sehen. Ebenfalls für alle populären 8- und 16-Bit-Maschinen soll das Autorennspiel »Nigel Mansell's Grand Prix« erscheinen. Für die Herbst/Winter-Saison hat Martech auch einige interessante Umsetzungen angekündigt. Das Strategie-Spiel »Armageddon Man« soll für Atari XL/XE/ST und Amiga erscheinen. Von »Catch 23« steht eine ST-Version an.

Novagen

Bei Novagen gab es nach langer Pause ein brandneues Spiel zu sehen. Paul Woakes, dem die Firma gehört, hat ein rasantes Ballerspiel für ST und Amiga geschrieben. Das 3D-Spektakel heißt »Backlash«. Anfang 1988 soll schließlich der lang erwartete Nachfolger zum Klassiker »Mercenary« erscheinen. »Damocles – Mercenary II« spielt in einem Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden, die es alle zu erforschen gilt. Der Spieler hat nur wenige Stunden (Echtzeit), um eine Kollision des Kometen Damocles mit dem Planeten Eris zu verhindern. Damocles wird Anfang 1988 zunächst auf dem

Atari ST erscheinen. Von dieser Version war bereits ein aufregendes Grafik-Demo zu sehen, bei dem einige Planeten des Sonnensystems in schnell animierter 3D-Grafik mit ausgefüllten Flächen gezeigt wurden. Das Programm soll dann im Laufe des nächsten Jahres für die meisten anderen populären Heimcomputer erscheinen. Eine deutsche Version ist geplant.

Elite Systems

Zwei brandneue Titel gab es bei Elite zu sehen. Der Spielautomat »Buggy Boy« wird für Atari ST, C64, CPC und Spectrum umgesetzt. Es handelt sich hier um ein gewitztes Autorennen, bei dem man während der Fahrt alle möglichen Extras einsammeln kann, um Zeitgutschriften und Bonus-Punkte zu erhalten. Durch Überspringen und Ausweichen muß man Hindernissen aus dem Weg gehen. Von den C64- und ST-Versionen bekamen wir eine Video-Demonstration zu sehen. Die Atari-Grafik kommt dem Automaten-Vorbild recht nahe; der C64 kann hier nicht ganz mithalten. Den zweiten neuen Titel namens »Thundercats« testen wir bereits in dieser Ausgabe.

Rainbird

British Telecom ließ gleich am ersten Messetag eine Bombe platzen: Das Programmier-Team Craftgold, das aus Andrew Braybrook (»Uridium«, »Paradroid«) und Steve Turner (»Rana Rama«) besteht, unterschrieb um 12 Uhr mittags einen Vertrag. Mit John Cumming und Dominic Robinson (»Zynaps«) werden zwei weitere prominente Programmierer das Softwarehaus Hewson verlassen und sich British Telecom anschließen. Während der Messe war es völlig unklar, ob das fertige Braybrook-Spiel »Morpheus« nun bei Hewson oder British Telecom erscheinen wird.

Neben spektakulären Neuverpflichtungen hatte der British-Telecom-Stand auch interessante neue Spiele zu bieten. Beim Edel-Label Rainbird soll demnächst »Jinxter«, das neue Adventure von Magnetic Scrolls erscheinen (Bild 3). Nach »The Guild of Thieves« beschäftigt sich das neue Programm von Anita Sinclair und ihren Mannen mit dem Land Aquitania. Ein paar alberne grüne Hexen haben hier einen magischen Gegenstand geklaut, in sieben Teile zerbrochen und versteckt. In diesem ebenso magischen wie witzigen Adventure müssen Sie die sieben Teile finden. Knackige Puzzles, außergewöhnliche Grafiken und ein Super-Parser sind mit ziemlicher Sicherheit zu erwarten. Jinxter soll für Apple II, Amiga, Atari XL/XE/ST, C64, CPC 6128, Mac und MS-DOS erscheinen.

Sehr vielversprechend sah »Dick Special – The Search for Spook« aus, das nur für Amiga und Atari ST erscheinen wird. Es ist ein Action-Adventure mit toller perspektivischer Grafik, die durch sehr große, gut animierte Spielfiguren besticht. Zwei Jahre lang arbeiteten Sandy White und Angela Sutherland an diesem Programm.

Bild 3. Ein U-Boot auf Abwegen: »Hunt for Red October« (Amiga)

Das Neueste vom Programmier-Team Realtime Software ist das Action-Spiel »Carrier Command« mit ausgefüllter 3D-Grafik und soll für Amiga, Atari ST, CPC, Mac, MS-DOS und Spectrum veröffentlicht werden. Strategie-Fans hingegen werden mit dem »Universal Military Simulator« bedient. Dieses Programm erscheint nur für den Atari ST.

Firebird

Bei Firebird war »Bubble Bobble« der große Renner. Bereits vor Ende der Messe war das Programm restlos ausverkauft und klettert mittlerweile die englischen Charts herauf. An Automaten war neben Bubble Bobble »Flying Shark« aufgeboten, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen, das von Firebird umgesetzt wird. Für welche Computer Versionen erscheinen, steht noch nicht definitiv fest. Lediglich die C64-Version ist sicher, von der es bereits ein Demo zu sehen gab.

Auf der PCW-Show 1986 wurde »Star Trek« mit viel Trara und einem fantastischen Stand angekündigt. Ziemlich genau ein Jahr später wird die Atari ST-Version des Raumschiff-Enterprise-Spiels endlich veröffentlicht. Star Trek soll auch für C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erscheinen, doch genaue Termine standen leider noch nicht fest. Firebird kündigte an, daß die Umsetzungen »mit Warp-Faktor 10« folgen werden. Fragt sich nur, wie viele Lichtjahre sie momentan noch von uns entfernt sind.

Die Programmierer, denen wir Star Trek zu verdanken haben, haben sich in den letzten Monaten nicht auf die faule Haut gelegt. Mit »Black Lamp« legen sie in Kürze ein Action-Adventure für den Atari ST vor, das den Computer ähnlich gut ausnutzen soll wie Star Trek. Ein nicht minder verheißungsvoller Titel wird gerade für den C64 zu Ende programmiert. »Io« ist ein Action-Spiel im »Nemesis«-Stil, das neben jeder Menge Extra-Waffen durch seine hervorragende Grafik auffällt. Kein Wunder, denn Io stammt von Doug Hare und Bob Stevenson. Letzterer schuf die hervorragenden Bilder der C64-Version von »The Pawn« und gilt als einer der besten Künstler auf diesem Computer.

Top-Programmierer Steve Bak (»Goldrunner«) arbeitet gerade an einem Ballerspiel, das für den Atari ST erscheinen wird. »Genesis« schafft auf dem ST etwas, was nach Meinung vieler Experten auf diesem Computer eigentlich gar nicht machbar ist: horizontales Scrolling mit rasender Geschwindigkeit. Genesis soll noch schneller werden als Goldrunner, doch vor Anfang nächsten Jahres wird es nicht veröffentlicht werden.

Die Billigspiel-Reihe von Firebird wird ausgebaut: Neben Programmen für 10 Mark gibt es jetzt eine Art »Edel-Billig-Klasse«, bei der jeder Titel 15 Mark auf Kassette kostet. Darunter befindet sich ein Musik-Programm für den C64. In der 10-Mark-Preisklasse sind auch einige Perlen zu finden. Tip der Redaktion ist das spieltechnisch sehr anspruchsvolle »On Court Tennis« für den C64, das vor einigen Jahren als Vollpreis-Programm bei Gamestar/Activision erschien. »Microrhythm Plus« (C64) ist eine neue Version des vielgerühmten Schlagzeug-Programms, das mit digitalisierten Sounds arbeitet.

Hewson

Nach dem überraschenden Wechsel von Andrew Braybrook zu British Telecom war die Stimmung am Hewson-Stand nicht gerade die allerbeste. Doch selbst wenn Morpheus nicht bei Hewson herauskommen sollte, hat man ein sehr vielversprechendes Programm für das Weihnachtsgeschäft parat. Bei »Nebulus« dreht sich alles um die Abenteuer eines Mini-U-Boots. Auch dieses Spiel testen wir bereits in dieser Ausgabe. Im Dezember wird Hewson eine neue Compilation veröffentlichen, auf der vier empfehlenswerte Spiele zu finden sind: »Exolon«, »Zynaps«, »Rana Rama« und »Uridium Plus«. Demnächst erhältlich für C 64, CPC und Spectrum.

Domark

»Not a Penny more, not a Penny less« ist der Titel eines englischen Buchs, zu dem Domark das gleichnamige Adventure herausbringt. Vor allem bei der ST-Version wurde besonderer Wert auf digitalisierte Grafik und Sprache gelegt. Das Programm erscheint außerdem für C64 und CPC. Eine in Deutschland wesentlich populärere Umsetzung dürfte »Star Wars« sein. Das Spiel ist die offizielle Version des Automaten, der wiederum auf dem weltberühmten »Krieg der Sterne«-Film basiert. Der Automat hat zwar schon vier Jahre auf dem Buckel, begeistert aber heute noch mit seiner

superschnellen Vektorgrafik. Star Wars ist natürlich ein handfestes Weltraum-Ballerspiel, das in einzelne Abschnitte unterteilt ist. Das Programm erscheint für Atari ST, C64, CPC und Spectrum. Domark kündigte bereits an, 1988 auch Spiele zu den anderen beiden Star Wars-Filmen »Das Imperium schlägt zurück« und »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« zu veröffentlichen.

Palace

Bei Palace wurde ein vielversprechendes Programm mit dem Namen »Starship« angekündigt, das auf dem ST entwickelt und dann für andere Computer umgesetzt wird. Am Stand bekam man von dem neuen Spiel noch nichts zu sehen. Palace ließ aber verlauten, daß es eine Mischung aus »Elite« und einem Action-Spiel und besser als das Vorbild werden soll. »Hexenküche«-Schöpfer Steve Brown arbeitet an einem neuen Action-Spiel namens »Rimrunner«, das in den nächsten Tagen für C64 und Atari ST erscheinen soll. Am Palace-Stand war auch das Outlaw-Label vertreten. Von der ersten Veröffentlichung »Shoot 'em up Construction Kit« war eine fast fertige Version zu sehen.

Addictive

Eines der erfolgreichsten Computerspiele der letzten fünf Jahre ist ohne Zweifel »Football Manager«. Die Fans dieses Fußball-Strategiespiels können jetzt aufatmen: Programmierer Kevin Toms präsentierte am Addictive-Stand eine erste Vorab-Version des Nachfolgers »Football Manager 2«. Das Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erscheinen. Besondere Kennzeichen von Football Manager 2: Ersatzspieler, Einkauf von Spielern aus anderen Ländern, Trainingsmodus und digitalisierte Grafiken bei den ST- und Amiga-Versionen.

Für den ST wird vorher noch eine Umsetzung des Vorgängers »Football Manager« veröffentlicht.

Der Addictive-Stand war stilgerecht geschmückt: Kevin Toms wanderte meist mit einem Fußball in der Hand umher, von der Decke hing ein Tornetz und der Trainer eines »echten« englischen Erstligisten stattete Kevin einen Besuch ab.

Mastertronic

Mastertronic, das erfolgreichste Softwarehaus im Budget-Bereich, wird immer vielseitiger. In England hat die Firma den Vertrieb des Sega-Videospiels übernommen und seit dem Kauf von Melbourne House ist man auch im Vollpreis-Bereich tätig. Hauptanziehungspunkt auf der PCW-Show waren die Spielautomaten »Rockford« und »Roadwars« von Mastertronics Tochterfirma Arcadia. Beide Automaten verwenden eine Amiga-Platine und werden natürlich 1:1 für den Amiga umgesetzt werden. Die Versionen von Arcadia-Automaten erscheinen alle beim Melbourne House-Label. Von dem »Boulder Dash«-Nachfolger Rockford sind außerdem Adaptionen für Atari XL/XE/ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erschienen. Roadwars ist ein Action-Spiel mit flotter Grafik, bei dem der Spieler eine schießfreudige Kugel auf einer futuristischen 3D-Autobahn steuert. Neben der Amiga-Umsetzung sind Versionen für Atari ST, C64 und Spectrum geplant. Melbourne House soll generell stark in Richtung 16 Bit getrimmt werden. Ab 1988 wird dieses Label fast ausschließlich Software für Amiga, ST und MS-DOS veröffentlichen.

Incentive

Incentive Software wurde vor einem Jahr mit dem »Graphic Adventure Creator« populär. Der Knüller zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft soll das Spiel »Driller« werden, das mit einem völlig neuen Grafiksystem entwickelt wurde, das auf den Namen Freescape hört. Damit wird auf C64, CPC und Spectrum die Darstellung und Animation von ausgefüllten 3D-Grafiken mit einer relativ flotten Geschwindigkeit möglich. Driller ist ein Action-Adventure, das sich durch die perspektivische Grafik von allen anderen Spielen dieses Genres abhebt. Weitere Programme mit Freescape-Grafik sind bereits angekündigt. Adventure-Fans können ab Anfang Dezember eine neue Version des Graphic Adventure Creators für den C64 erwerben. »GAC Plus« unterstützt ein Diskettenlaufwerk. Dadurch kann man nun wesentlich komplexere Abenteuerspiele schreiben.

Electronic Arts

Electronic Arts gab in diesem Jahr seinen PCW-Einstand. Am Stand waren zahlreiche Programme wie »PHM Pegasus« und »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer« zu sehen, die wir bereits in Happy-Computer getestet haben. Electronic Arts wird ab sofort auch den Vertrieb von Accolade-Programmen in Europa übernehmen. So bekam man auf der Messe Versionen der Autofahr-Simulation »Test Drive« und des NASA-Spiels »Apollo 18« zu sehen, die demnächst für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen sollen. »Mini-Putt« für den C64 (MS-DOS-Version soll folgen) könnte etwas Bewegung in die Sportspiel-Welt bringen. Es handelt sich hier nicht um den x-ten Standard-Golf-Aufguß, sondern um eine Minigolf-Simulation für einen bis vier Spieler. Der Test des Programms folgt in der nächsten Power Play.

Bild 4. »Fright Night«, das Spiel zum Horror-Film (Atari ST)

U.S. Gold

Der U.S. Gold-Stand war auch dieses Jahr eine der Hauptattraktionen der Messe. Am meisten Wirbel gab es um »Out Run«, das legendäre Autorennen aus der Spielhalle, das Weihnachten für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen soll. Dieser und andere Automaten sorgten am Stand für dichtes Gedränge, während von den Heimcomputer-Umsetzungen noch nichts zu sehen war. »Gauntlet II« soll für die gleichen Computer erscheinen. Der Nachfolger enthält viele neue spielerische Elemente. So wird der arglose Schatzsucher mit neuen Monstersorten konfrontiert: Ein Ober-Zauberer teleportiert durch die Dungeons und schießt wild um sich. Feuerspeiende Drachen, die nur durch mehrere Treffer ausgeschaltet werden können, bewachen die Ausgänge. Bewegliche Wände kann der Spieler benutzen, um Monstern den Weg zu blockieren. Neue magische Amulette sorgen für Extra-Fähigkeiten und einige Ausgänge bewegen sich.

Zwei weitere Umsetzungen von Atari-Automaten stehen auf dem Programm. »Road Blasters« ist eine Mischung aus Autorennen und Ballerspiel. Etwas friedlicheren Vergnügungen geht man bei »720°« nach. Bei diesem Geschicklichkeits-Spiel dürfen Sie als Skateboard-Fahrer allerlei Kunststückchen zeigen. Wie fast alle neuen Titel soll auch dieses Spiel für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen.

Mit »Charlie Chaplin« hat man auch ein völlig neues Spiel in Entwicklung, das für Atari ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum angekündigt ist. Der Spieler wird hier zum Filmregisseur, der nach der Wahl eines Drehbuchs einen möglichst kassenträchtigen Streifen drehen muß. Ein sehr interessantes Konzept, auf dessen Verwirklichung man gespannt sein darf.

U.S. Gold hat ein neues Label mit dem forschen Namen »Go!« gegründet. Hier werden in Zukunft Spiele veröffentlicht, für die U.S. Gold die weltweiten Rechte hat. Unter »U.S. Gold« werden weiterhin amerikanische Programme in Europa vertrieben, oder Spiele für die man eben keine weltweiten Rechte hat. Die Gauntlet II-Lizenz schließt zum Beispiel die U.S.A. aus.

DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE FLOPPY-BESITZER

SPIELE-DISKETTEN

je SPIEL nur DM 9.95

unverb. Preisempf

ABYSS

DEMOLITION CONSTRUCTION SET

Die C 64-Version dieses erfolgreichen … Erstellen eigener Level.

FIRE GALAXY

FORTRESS UNDERGROUND

GRANDMASTER

JUMP MACHINE

SPACE PILOT COMPENDIUM

STEIN DER WEISEN

ZYRON

Auf … vasoren das Verteidigungssystem zer… zerstören

WANTED sucht **PRO**

für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns

KINGSOFT-Spiele gibt's überall, wo es gute Software gibt!

Alle Programme selbstverständlich mit deutscher Anleitung! Grauimporte enthalten keine deutsche Anleitung!

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213

Hiermit bestelle ich: ☐ Kass. ☐ Disk.

Bitte Stückzahl eintragen. Preis p. Spiel 9.95 DM zzgl. ca. 5,-DM Porto und Verpackung!

ABYSS	JUMP MACHINE
DEMOLITION CONSTR. SET	SPACE PILOT COMPENDIUM
FIRE GALAXY	STEIN d. WEISEN
FORTRESS UNDERGROUND	ZYRON
GRANDMASTER	

MEINE ADRESSE:

Senden Sie mir auch den neuen KINGSOFT-Gesamtkatalog!

© SE-DESIGN 0241/751034

Unsere

SPIELE DES JAHRES

für den

COMPUTER DES JAHRES

[illegible]

von Frank Neuhaus

Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der von dem bösen Professor Dragan Drachenklau entführt worden ist, denn dieser benutzt in seinen Burgen und Schlössern mit Vorliebe kleine Drachen für seine [illegible] Experimente. Doch Mike hat sich von den Ketten befreien können und sucht nun einen Weg durch das [illegible] des Professors, der in die Freiheit führt. Ein Kletter- und Springspiel der Extraklasse mit [illegible] neuartigen Ex-[illegible]

29.⁹⁵

EMETIC SKIMMER

von Joachim Deeg

Wir schreiben das Jahr 5354. Die Erde hat soeben den ersten Computer mit künstlicher Intelligenz fertiggestellt und hat ihn auf dem fernen Planeten Pluto stationiert. Aber die Wissenschaftler haben die Fähigkeiten des Computers unterschätzt. Mit seinem immensen Wissen und seinem fehlenden Gewissen stellt er eine ernstzunehmende Gefahr für das gesamte Sonnensystem dar. Ihre Aufgabe ist es nun, den Emetic Skimmer, ein Raumschiff mit Spezialausstattung, durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn am Ende zu zerstören. Das neueste Superspiel für den Amiga + 2 Disketten randvoll gepackt mit Spitzen-Grafik, Digisounds und jeder Menge Action.

49.⁹⁵

PHALANX II
THE RETURN

nach Oliver Czesla

Nach dem Riesenerfolg des Actiongames PHALANX ist der langersehnte Nachfolger jetzt fertig. Und das Warten hat sich gelohnt, denn Grafik, Sound und Action haben eine weitere Steigerung erfahren. 1 oder 2 Spieler (gleichzeitig!) rasen über die vertikal scrollende Landschaft auf der Suche nach immer neuen Formationen der Gegner.

29.⁹⁵

SIE GLAUBEN KEINEN WERBESPRÜCHEN?!? DANN LESEN SIE SELBST, WAS DIE DEUTSCHE FACHPRESSE ÜBER KINGSOFT-SPIELE SCHREIBT:

CHALLENGER von Andreas von Lepel

„Challenger ist ein Spiel, das man zur Spitzenklasse zählen kann, trotzdem ist es wegen seines relativ niedrigen Preises zu empfehlen." (ASM)

CITY DEFENCE von Uwe Kuhner

„Originalgetreue Grafik, guter Sound, fantastische Steuerung und, was vor allem wichtig ist, eine gute Spielatmosphäre. Da es für den Amiga im Moment außerdem an guten Action-Spielen mangelt, kann man City Defence also nur wärmstens empfehlen, denn es ist wirklich Klasse." (ASM)

CRUNCHER FACTORY von M. Aberle

„Vor allem zu zweit macht Cruncher Factory Spaß und angesichts des sehr attraktiven Preises kann man das Spiel empfehlen." (HAPPY COMPUTER)

„Eine amüsante und schnelle Pacman-Variante ist Cruncher, das zudem noch mit einem Level-Editor versehen ist. ... Die Grafik ist ausreichend gut, die digitalisierte Titelmusik wieder einmal hörenswert. Wer diesen Klassiker gerne für den Amiga haben möchte, sollte die Gelegenheit wahrnehmen." (KICKSTART)

DEMOLITION von Martin Aberle

„Von der Grafik her ist das Spiel recht gut, auch der digitalisierte Sound ist hörenswert." (KICKSTART)

EMERALD MINE

von Klaus Heinz & Volker Wertich

„Emerald Mine ist zur Zeit eines der besten (wenn nicht sogar das beste) für den Amiga erhältliche Spiel. Da soll noch mal einer behaupten, daß in Deutschland keine guten Spiele produziert werden. Emerald Mine hebt sich von den bisher vorherrschenden Shoot-'em-up-Games deutlich ab und setzt in der Amiga-Softwareszene neue Maßstäbe. Dafür sorgt auch der unglaubliche Preis von nur knapp 30 DM." (AMIGA SPECIAL)

„Die Steuerung des (oder der) Männchen(s) erfolgt mit dem Joystick und ist sehr exakt. So richtig Spaß macht das Game dann, wenn man zu zweit spielt. Zum Programm Emerald Mine kann man Kingsoft nur gratulieren, was einem bei diesem Spiel alles geboten bekommt, das sucht seinesgleichen. Nimmt man noch den überaus günstigen Preis von ca. 30 DM, dann ist mit Emerald Mine ein richtiger Hit entstanden, der jede Spielesammlung bereichert." (ASM)

„Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut. Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis." (HAPPY COMPUTER)

„Grafik und Scrolling dieses Spieles sind überzeugend. ... Insgesamt hinterließ Emerald Mine einen guten Eindruck." (KICKSTART)

FLIP FLOP Amiga-Version von Edgar Törnig

„Das Programm ist für meinen Geschmack fast schon zu gut. Ich will ja nicht von mir behaupten, daß ich gut Reversi spielen kann, aber selten zuvor bin ich mit solch fliegenden Fahnen untergegangen." (ASM)

FORTRESS UNDERGROUND

von Andreas von Lepel

„Die Steuerung des Hubschraubers ist sehr exakt, in dieser Hinsicht ist das Programm gelungen. Auch das Scrolling geht in Ordnung. Der Sound kann sich hören lassen." (ASM)

KARATE KING von Marc Ebner

„Im Vergleich zu den beiden anderen Karatespielen ist Karate King das schnellste." (KICKSTART)

PINBALL WIZARD

von Hans-Jörg Berg

„Computer-Flippern stehe ich eigentlich skeptisch gegenüber, weil der Spielablauf größtenteils vom Zufall abhängt. Pinball Wizard ist aber so clever gemacht, daß er mich zu längeren Flipper-Sessions verführen kann. Die schön gezeichnete Grafik und die Digi-Sounds können überzeugen." (HAPPY COMPUTER)

„Die Idee, auf einem Homecomputer einen Flipper zu programmieren, ist zwar nicht neu, aber ich glaube, daß dem Programmierer von Pinball Wizard ein großer Wurf gelungen ist. ... Pinball Wizard ist die realistischste Umsetzung dieses Spiels, die ich kenne. ... Die Grafik, die dem Spieler geboten wird, ist vom Feinsten. ... Auch nach längerer Spieldauer konnte ich keine Schwachpunkte entdecken, so daß ich dieses Programm unbedingt empfehlen kann. Für mich ist Pinball Wizard ein Spiel, das in keiner (Amiga-) Sammlung fehlen darf." (ASM)

QUIWI Amiga-Version von Andreas Arens

„Fazit: ein sehr gutes Computer-Gesellschaftsspiel mit Zukunft." (HAPPY COMPUTER)

„Sogar die zehnte Revanchenrunde macht noch Spaß, denn 4000 Fragen machen Wiederholungen selten. QUIWI ist ein amüsantes Quizspiel für Feste und Familienfeiern." (RUN)

„QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher verzeihen mag. Empfehlenswert!" (ASM)

„Ein abwechslungsreiches Spiel für die ganze Familie." (CHIP)

SOCCER KING

von Wolfgang & Helmut Theis

Fußballspiel für 1-2 Spieler, noch nicht getestet.

SPACE BATTLE von Andreas Hommel

„Space Battle ist ein solide gemachtes Spiel, das trotz der alten Spielidee viel Spaß bringt. Wenn man bedenkt, daß sowohl Cruncher Factory als auch Space Battle unter 30 Mark kosten, dann fällt einem die Entscheidung zum Kauf nicht mehr schwer. ... Beide haben, obwohl sie billig sind, mehr zu bieten als ähnliche Spiele." (AMIGA MAGAZIN)

„Für knapp dreißig Mark erhält man mit Space Battle zwar kein neuartiges Spiel. Trotzdem ist es, besonders im Competition-Modus, spannend." (KICKSTART)

TYPHOON

von Christoph Sing & Rolf Wagner

„Auf diesem Hintergrund tummeln sich Massen von Sprites, die hervorragend ausgearbeitet und animiert sind. Es macht wirklich Laune, die verschiedenen Varianten von Raumschiffen und Kindern [illegible] zu betrachten. ... Trotz einiger taktischer [illegible] ist TYPHOON ein reinrassiges Actionspiel, das die Fans dieses Genres begeistern dürfte. Besonders die 50 verschiedenen Screens mit der [illegible] Grafik und den [illegible] animierten Sprites garantieren Freunden des Actionspiels lange Spielmotivation. [illegible] Tolle Grafik und viel Action in TYPHOON ergänzen sich zu einem unterhaltsamen Spiel." [illegible]

„Wenn mich zukünftig jemand fragt, was ich unter einem guten Action-Spiel verstehe, werde ich ihn an TYPHOON verweisen. Die Handlung [illegible] ist nicht vorhanden, aber die Grafik ist ungeheuer faszinierend. ... Die Asteroiden-Felder, der Dschungel und die Stadt haben mich sofort begeistert. Allein die Neugierde, welche Sprites in der nächsten Angriffswelle kommen, hat mich vor den Monitor gebannt. ... Die Grafik [illegible] [illegible] Spritewellen [illegible]. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich ganz allmählich [illegible] [illegible] wenn die Monster [illegible] nach einer Weile [illegible]. Die Präsentation [illegible] [illegible] digitalisierte [illegible] und eine [illegible] High-Score-Liste." (HAPPY COMPUTER)

WILLY THE KID von Peter Meyer

Deutsches Text-Grafik-Adventure, noch nicht getestet.

WANTED

Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA!

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten. Grauimporte haben keine deutsche Anleitung!

F. SCHÄFER · Schnackebusch 4
D-5106 ROETGEN ☎ 02408/5119
(nicht aufgeben!) **Fax 02408/5213**

KINGSOFT-Coupon

☐ Bitte senden Sie mir Ihren aktuellen Katalog

Meine Adresse:

»Trantor – The last Stormtrooper« ist der erste Titel auf dem Go!-Label. Trantor ist der nette Junge von nebenan, der seinen Lieblings-Flammenwerfer stets im Gepäck hat und es mit ganzen Alien-Scharen aufnimmt. Action-Freunde werden hier gründlich bedient. »Fast N'Furious« scheint der Name eines neuen Autorennens zu sein, doch hier flitzen Sie auf einem fliegenden Teppich über den Bildschirm. Recht orig nell hört sich die Beschreibung zu »Wizard Warz« an. Im Kampf der Magier müssen Sie Ihren Kollegen die Zaubersprüche nur so um die Ohren schlagen, um nicht selbst ein Opfer der magischen Intrigen zu werden.

Auch Go! kommt nicht ohne Spielautomaten-Umsetzungen aus. Gleich drei Automaten von Capcom stehen ganz oben auf der Liste: »Sidearms«, »Bionic Commandos« und »Speed Rumbler« sind allesamt Schießspiele. Beim einen gibt es besonders feine Extra-Waffen, beim anderen steuern Sie ein Auto mit Bordkanone.

Epyx

Am U.S. Gold-Stand war auch Epyx vertreten. Nach der Veröffentlichung von »California Games« für diverse Heimcomputer zeigen die Amerikaner ein Herz für treue Fans des Atari-VCS-Videospiels: Für dieses System erscheinen jetzt zwei Module mit Umsetzungen von »Summer Games« und »Winter Games«. Ein langerwarteter Nachfolger zu einem echten Software-Klassiker ist so gut wie fertig: »Impossible Mission II«. Der Oberschurke Elvin kehrt zurück und verschanzt sich in einem riesigen Bürogebäude. Fallen, minenlegende Roboter und diverse Verteidigungssysteme bewachen den Bösewicht. Impossible Mission II wird zunächst für Atari ST und C 64 erscheinen. Über andere Umsetzungen schweigt man sich noch aus.

S.S.I.

S.S.I. ist durch seine Strategie-Spiele bekannt geworden und will weiter diese Linie verfolgen. »Roadwar Europa« basiert auf dem Konzept von »Roadwar 2000«, wird aber in einer völlig neuen Umgebung spielen. Bereits erschienen ist »Phantasie III: The Wrath of Nikademus« für Amiga, der Nachfolger zu »Phantasie« und »Phantasie II«. Sehr beeindruckend waren die ersten Bilder von »Advanced Dungeons and Dragons« auf dem Amiga. Weitere Versionen sollen in Zukunft folgen.

Ocean/Imagine

Ocean und Imagine haben sich für Weihnachten besonders viel vorgenommen. Es gibt soviele Neuheiten, daß wir sie der Ordnung halber in alphabetischer Reihenfolge vorstellen wollen. Sofern wir keine anderen Angaben machen, erscheinen die angesprochenen Ocean/Imagine-Spiele für C 64, CPC und Spectrum.

Bild 5. Der rosarote Panther in seinem ersten Computerspiel (Atari ST)

»Army Moves« das mehrteilige Kriegsspiel, wird auch für Atari ST und Amiga erscheinen. »Basket Master« ist eine neue Basketball-Simulation. Ein oder zwei Spieler können antreten und die wichtigsten Szenen werden gar in Zeitlupe noch einmal gezeigt. »Combat School« ist die Umsetzung des aktuellen Konami-Spielautomaten, der zur Zeit sehr erfolgreich ist. Combat School erinnert an Sportspiele wie »Hyper Sports« und »Track and Field«. Wie der Name schon ahnen läßt, befindet man sich in einer Militär-Akademie und muß Disziplinen wie Wettschießen bewältigen.

»Eco« ist das erste Ocean-Programm, das nur für 16-Bit-Computer veröffentlicht wird. Es wird gerade vom Programmier-Team Denton Designs auf dem Amiga geschrieben; eine abgespeckte ST-Version ist fest geplant. Mehr kann man zu diesem Spiel leider noch nicht sagen, das mit ziemlicher Sicherheit erst 1988 auf den Markt kommt. »Flashpoint« ist ein weiteres neues Programm von Denton Designs. Es soll ein völlig neuartiges Spielkonzept mit Strategie-Elementen werden, was immer man sich darunter auch vorzustellen hat. Und wer von den strahlenden Standardhelden der zahlreichen Action-Spiele die Nase voll hat, darf sich auf »Freddy Hardest« freuen. Der ungewöhnliche Titelheld dieses Spiels ist ein Kosmo-Playboy, der nach einer durchzechten Nacht auf einem feindlichen Planeten bruchlandet.

»Gryzor« ist eine weitere Spielautomaten-Umsetzung, deren Schwerpunkt klar bei Action liegt. Einige 3D-Schießeinlagen mit interessanter Grafik lockern das altbackene Spielprinzip auf. CPC-Besitzer können sich auf eine grafisch hervorragende Version freuen. An der Schneider-Version arbeitete derselbe Künstler, dem wir schon die exzellente Grafik von »Renegade« auf dem CPC zu verdanken haben. Ein weiteres Denton Designs-Programm, »Mad Balls«, basiert auf einem Spielzeug, das in England zur Zeit ein großer Renner ist.

Sportspiele kamen in letzter Zeit vor lauter Automaten-Adaptionen etwas zu kurz. Mit »Match Day II« steht Fußball-Fans ein Lichtblick ins Haus. Es stammt von Jon Ritman, der kürzlich erst mit »Head over Heels« einen beachtlichen Erfolg landete. »Navy Moves« hingegen ist die feuchte Version von »Army Moves«. Diesmal wird auf hoher See gegen alles gekämpft, was der Gegner an Kriegsgerät aufzubieten hat. Vom selben Programmier-Team kommt »Phantys«, ein Action-Spiel in zwei Teilen. Die ersten Bilder von der CPC-Version sehen knallig bunt aus.

Von »Platoon«, dem Spiel zum preisgekrönten Antikriegsfilm, war ein Demo der C 64-Version zu sehen. »Psycho Soldier« ist eine Automaten-Umsetzung und zugleich der Nachfolger zu »Athena«. In eine ähnliche Kerbe schlägt »Rastan« – im wahrsten Sinne des Wortes. Der Titelheld ist ein wilder Krieger, der mit Schwert und Axt gegen Zauberer, feuerspuckende Löwen und andere Zeitgenossen kämpft. Und da aller guten Dinge drei sind, folgt auch die Umsetzung des Spielautomaten »Victory Road«. In schönster »Ikari Warriors«-Manier kämpfen sich zwei Spieler gleichzeitig durch Wüste und Dschungel, um sich ein Gefecht gegen zahllose Gegner zu liefern.

»Where Time stood still« ist ein neues 3D-Action-Adventure von Denton Designs. Nach einer Flugzeugbruchlandung müssen Sie feststellen, daß Sie sich in einem finsteren Stückchen Urwald befinden, in dem diverse Saurier und ähnliche exotischen Prachtstücke spazierengehen.

Eine besondere Spiele-Sammlung für Sport-Fans hat Ocean mit »Game, Set & Match« parat. Zu zivilen Preisen (39 Mark Kassette, 59 Mark Diskette) erhält man gleich zehn Sport-Simulationen: »Two-on-Two Basketball«, »Super Soccer«, »Hyper Sports«, »Ping Pong«, »Daley Thompson's Supertest«, »Match Point«, »Squash«, »Barry McGuigan's Boxing«, »World Series Baseball« und »Snooker«.

Ariolasoft

Ariolasoft vermeldete auf der PCW-Show Zuwachs. Magic Bytes nennt sich ein neues Label, hinter dem das deutsche Micropartner-Team steht (»Mission Elevator«). Ariolasoft kümmert sich um den Vertrieb der ersten sieben Magic Bytes-Titel, die für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum angekündigt sind. Darunter befinden sich einige Adaptionen namhafter Comic-Figuren wie »The Pink Panther« (»Der rosarote Panther«) und »Clever & Smart« (Bild 5).

Ariolas Starlight-Label wird mit »White Feather Clock« ein Grafik-Adventure für C 64, CPC und Spectrum veröffentlichen. Bei Reaktor steht mit »Prime Time« ein Spiel aus der Welt des kommerziellen Fernsehens auf dem Plan. Bei diesem Programm, das für Amiga

Atari ST und MS-DOS angekündigt ist, schlüpfen Sie in die Rolle eines TV-Mächtigen, der um Einschaltquoten und Werbeeinnahmen kämpft. Außerdem sind »Bushido Warrior« (»Gauntlet«-Variante) und »Ziggurat« (Action-Adventure) für C 64, CPC und Spectrum angekündigt.

Ein weiteres Label von Argolasoft soll im Dezember sein erstes Programm veröffentlichen. Viz Design debütiert mit »Werewolves of London« (inspiriert von dem gleichnamigen Warren Zevon-Lied, das auch im Programm gespielt wird). Geheult und gewerwolft wird auf C 64, CPC und Spectrum.

CRL

CLR hat einen ganzen Ausstoß von Neuheiten für die nächsten Monate angekündigt. Am interessantesten ist die Aussage, daß vom nächsten Jahr an fast jedes CRL-Programm auch für Amiga und Atari ST erscheinen soll. Im Dezember soll beispielsweise die »Tau Ceti«-Version für den Amiga herauskommen. Die Firma glaubt fest an die Zukunft der 16-Bit-Maschinen, wird aber vorerst auch weiterhin Spiele für 8-Bit-Computer veröffentlichen.

Das neue Action-Adventure »Mandroid« (C 64) ist der Nachfolger zu »Cyborg«. Hier gibt es eine ganze Stadt zu erforschen, andere Spielfiguren können bestochen, Extra-Waffen erworben und viele weitere neckische Dinge getrieben werden. »Jetboys« wird ebenfalls nur für den C 64 erscheinen. Bei diesem horizontal scrollenden Ballerspiel können zwei Spieler gleichzeitig antreten. »I, Alien« (C 64) hingegen ist ein weniger schießwütiges Programm, bei dem man einen sehr niedlich animierten kleinen Außerirdischen steuert.

Der legendäre Schlitzer vom Dienst, »Jack the Ripper«, wird von CRL in Adventure-Form umgesetzt. Das Spiel soll grausige Grafiken enthalten und in England nur an Personen verkauft werden dürfen, die mindestens 18 Jahre alt sind. Die Pressemitteilung behauptet stolz, daß die Mordfälle im Spiel sich an den echten Ripper-Massakern orientieren. Na ja, wer auf solche Feinheiten Wert legt...

Rod Pike, Autor der berüchtigten Adventures »Dracula« und »Frankenstein« sorgt wieder für nacktes Entsetzen. Sein nächstes Abenteuerspiel mit dem Namen »Wolfman« soll eine grausige Werwolf-Geschichte werden. Hoffentlich ist der Parser nicht das Erschreckendste am ganzen Programm, wie das beim Vorgänger »Frankenstein« der Fall war.

The Edge

Auch The Edge gab auf der Messe die Geburt eines neuen Labels bekannt. Unter »Ace« werden ab sofort Spielautomaten-Umsetzungen veröffentlicht. Von den ersten drei Titeln sind Versionen sind für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum vorgesehen. Der spektakulärste Spielautomat in diesem Reigen ist zweifellos »Darius«. Die spielerischen Qualitäten halten sich zwar in Grenzen (»Nemesis«-Variante für zwei Spieler), aber der Automat fällt durch seinen super Bildschirm auf, der dreimal so breit ist wie ein normaler Monitor. Ausgerechnet dieses Feature kann bei den Umsetzungen aber unmöglich berücksichtigt werden. Der Automat »Alien Syndrome« verzichtet zum Glück auf solchen Hardware-Aufwand. Zwei Spieler rennen hier in Gauntlet-Manier durch die zahlreichen Räume einer Raumstation, um gefangene Menschen zu befreien. Außerirdische, die auf dem Automaten sehr gruselig aussehen, müssen vernichtet und Extra-Waffen nebenbei aufgesammelt werden. Kämpferisch geht es auch bei »Soldier of Light« zu, einem Automaten, der Rastan Saga und Rygar sehr ähnelt. Einsamer Kämpfer holzt sich durch verschiedene Level, in denen es von Angreifern nur so wimmelt.

Bild 6. Drei Spieler, ein ST und jede Menge Action: »Leathernecks« von Steve Bak

Das erste Spiel rund um den Comic-Kater »Garfield« konnte The Edge leider noch nicht in einer fertigen Version zeigen. Für den C 64 gibt es aber bereits ein Demo mit gut animierter Grafik, das Hoffnung auf ein gutes Programm macht. Die Veröffentlichung verzögert sich, weil Garfield-Zeichner Jim Davis persönlich sein O.K. zur Computergrafik geben muß.

Konami

Konami hat nach längerer Pause die ersten Heimcomputerspiele seit »Nemesis« in Vorbereitung. Alle drei Programme sind Umsetzungen von Konami-Spielautomaten und sollen in Kürze für C 64, CPC und Spectrum erscheinen. »Jackal« ist ein weiteres Spiel aus der Baller-Abteilung. »Iron Horse« ist ebenfalls ein Action-Spiel, bei dem das Geschehen auf einem Zug stattfindet. Der prominenteste Titel in diesem Feld ist ohne Zweifel »Salamander«, der Nachfolger zu Nemesis. Zwei Spieler können gleichzeitig heiße Weltraumgefechte anzetteln. Der Spielautomat hat fantastische Grafiken und alle Nemesis-Fans werden den Umsetzungen sicher mit Spannung entgegenfiebern.

Mirrorsoft

Mirrorsoft gehört auch zu den Softwarehäusern, die für die nächste Zeit eine ganze Reihe neuer 16-Bit-Titel ankündigten. Die Firma übernimmt den Vertrieb von FTL, deren »SunDog« heute noch zu den besten ST-Programmen zählt. Das neueste Werk der Amerikaner, das Fantasy-Rollenspiel »Dungeon Master«, ist fast fertig. Wir durften es hinter verschlossenen Türen schon einmal probespielen und sind von dem Programm sehr angetan. Grafik, Spielprinzip und Benutzerführung machen einen starken Eindruck.

Von der Flugsimulation »Spitfire '40« wird Mirrorsoft eine ST-Version veröffentlichen. Von »Strike Force Harrier«, ebenfalls ein Action-Flugsimulator, steht eine Amiga-Umsetzung mit sehr schneller Grafik an. »Bermuda Project« nennt sich ein Action-Adventure für Amiga, Atari ST und Macintosh, das komplett mit der Maus gesteuert wird. Eine deutsche Version ist geplant. »Andy Capp« ist ein Cartoon-Held, der in Deutschland unter dem Namen »Willi Wacker« populär ist. Ihm widmet Mirrorsoft ein Spiel, das für C 64, CPC und Spectrum erscheinen soll. Handfeste Action verspricht »Mean Streak«, ein Motorradrennen, bei dem man seine Gegner auch umschießen kann. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, was garantiert für Extra-Spielspaß sorgt. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64 und Spectrum sind geplant. »Zig Zag« (nur C64) ist schließlich ein Action-Spiel mit Knobel-Einlagen.

Microdeal

Microdeal ist ein Softwarehaus, das voll auf 16 Bit setzt und sich auf ST- und Amiga-Programme spezialisiert. Auf der Messe war eine sehr frühe ST-Version eines Fußballspiels zu sehen, das auch für den Amiga erscheinen soll. Neben der Spannung auf dem grünen Rasen kommt der Kino-Nervenkitzel nicht zu kurz: »Fright Night« nennt sich das Spiel zum gleichnamigen Horrorfilm (Bild 4). Mehr als zwei ST-Grafiken waren leider noch nicht zu sehen, aber die waren wirklich ausgesprochen gruselig.

»Leathernecks« (Bild 6) ist ein kerniges Action-Spiel für den ST im Stile von »Ikari Warriors«. Drei Spieler können gleichzeitig durch den Dschungel tigern und sich mit feindlichen Armeen herumschlagen. Auch von diesem Programm gab es erst ein paar einzelne Bilder zu sehen, die mit sehr realistisch klingenden digitalisierten Ballergeräuschen unterlegt waren. Das Action-Adventure »Tanglewood« (Atari ST) ist zur Messe leider nicht rechtzeitig fertig geworden, doch dafür kündig-

te Microdeal eine vollständig übersetzte deutsche Version an.

Microprose

Microprose, bekannt geworden durch anspruchsvolle Simulationen, hatte einen auffälligen Messestand. Besonders der Hubschrauber-Simulator, der schon auf der Winter-CES für Aufregung gesorgt hatte, zog viele Schaulustige an. Leider kamen nur wenige Auserwählte in den Genuß, einmal eine Runde in diesem außergewöhnlichen Gefährt zu drehen.

Einige Neuheiten wurden an dem Stand über Video gezeigt. »Airborne Ranger« und »Project Stealth Fighter« heißen die brandaktuellen Titel, die kurz vor der Vollendung stehen und schon bald für C 64, Schneider CPC und Spectrum in den Geschäften stehen werden. Weitere Versionen sollen folgen.

Airborne Ranger ist eine Mischung zwischen Baller- und Strategie-Spiel, in dem die Action im Vordergrund steht. Im ersten Level muß der tapfere Ranger eine Ausrüstung über einer Insel abwerfen und dann selber aus dem Flugzeug springen. Danach kämpft er sich auf einer Insel durch Dschungel und Gräben zu seiner Einheit vor. Der Spieler hat eine Vielzahl verschiedener Waffen zur Auswahl und muß sich gut auf dem Gelände auskennen, wenn er überleben will. Zwölf Missionen werden auf der Diskette enthalten sein.

Strategischer wird es bei »Project Stealth Fighter«. Diese Simulation basiert auf Unterlagen über ein streng geheimes Flugzeug der amerikanischen Luftwaffe. Die Existenz dieses Flugzeugs wird immer noch von der amerikanischen Luftwaffe verschleiert. Verständlich, denn dieser Kampfflieger mit unglaublichen Waffensystemen und Tarnvorrichtungen ist einer der modernsten in der ganzen Welt.

Origin

Origin Software war auch am Stand von Microprose zu finden. Brandneu erscheinen wird »Ultima V«. Dieses Rollenspiel wird doppelt so groß wie der Vorgänger Ultima IV werden: acht randvolle Diskettenseiten sollen für viel Aufregung sorgen. Programmierer Lord British, mit bürgerlichen Namen Richard Garriot, erzählte uns, daß sich viel am Konzept von Ultima verbessert hat. Die Dungeons und Grafiken wurden neu gestaltet und das Magiesystem verändert. Die Handlung: Sosaria war ein blühendes Reich, bis Lord British eines Tages auszog, um die Dungeons zu erforschen und nicht mehr gesehen wurde. Der einzige Überlebende dieser Expedition alarmierte die Bevölkerung des Reiches. Auch Sie werden eines Nachts von Ihren alten Avatar-Kumpels aus Ultima IV in die Parallelwelt zurückgeholt, um wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Ultima V erscheint zuerst für den Apple II und kurz darauf auf dem C 64.

Fertig zur Messe war »Moebius«, das im Fernen Osten spielt. Es ist eine Mischung aus Rollen- und Kampfsportspiel mit einem Hauch von fernöstlicher Philosophie. »Space Rouge« ist ein 3D-Ballerspiel, das im Weltraum angesiedelt ist. Die Grafiken, die gezeigt wurden, sahen vielversprechend aus, das Spiel wird allerdings noch eine Weile bis zur Fertigstellung brauchen. Dasselbe gilt für »Homecourt«, einer Basketball-Simulation, die gegen Weihnachten erscheinen soll, von dem auf der Messe aber noch gar nichts da war.

Piranha

Nicht ganz harmlos ging es bei Piranha zu. Das Softwarehaus hält sich nämlich als Maskottchen drei der gleichnamigen netten Fische. Sie waren auf der Messe in einem Aquarium, das für jedermann erreichbar war. Gerüchte über spurlos verschwundene Messebesucher sind allerdings völlig übertrieben. Etwas vegetarischer gaben sich die neuen Programme. »Yogi Bear« ist ein Spiel nach der bekannten Zeichentrickfigur. Berk ist auch wieder da. »Through the Trapdoor« ist der Nachfolger zu »Trapdoor«, indem man den unproportionierten blauen Berk durch düstere Kellergewölbe steuert. Auf der Messe war leider nur ein Demo zu sehen, das Programm soll aber bald für den C 64, CPC und Spectrum kommen. Das Ballerspiel »Judge Death« wird es für die gleichen Computertypen geben, leider war es ebenfalls noch nicht vollständig fertiggestellt.

Alternative

Alternative Software hat sich völlig dem Billigspiel-Sektor verschrieben und hat zum Großteil ältere Titel im Angebot. So erscheinen zum Beispiel »Saboteur« und »Judo Uchimata« auf diesem Label. Am Messestand wurde nur ein Programm neu vorgestellt: »Microball« ist ein Flipper, der zwar nicht sonderlich komplex aussah, sich aber flott spielte. Der Preis pro Kassette liegt bei 10 Mark. Alternative-Spiele erscheinen für den C 64, C 16, CPC, MSX und Spectrum.

Aackosoft

Die holländische Softwarefirma Aackosoft zeigte Bekanntes und auch Neues an ihrem Stand: Eine Umsetzung des »Flight Deck« gibt es jetzt für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Neben überlauten Lautsprechern konnten wir einen Blick auf »Police Academy II« werfen, das für Atari ST, MS-DOS und MSX erscheinen wird. In diesem nicht ganz bierernsten Spiel muß man sich zuerst seine Waffe zusammenbasteln.

PCW-Trends

Spielautomaten-Umsetzungen sind nicht totzukriegen. Die Schwerpunkte liegen in diesem Jahr bei Auto- und Motorradrennen (»Super Hang On«, »Out Run«, »Super Sprint«) sowie bei Spielen, bei denen ein einsamer Held im Nahkampf Dutzende von Gegnern besiegen muß (»Rygar«, »Rastan Saga«, »Karnov«). Ballerspiele mit Extra-Waffen wie »Darius« sind noch lange nicht out.

Besitzer eines Commodore 64 oder Spectrum brauchen sich keine Sorgen zu machen. Diese beiden Computer sind in England weiterhin sehr populär und werden mit Versionen der meisten Neuveröffentlichungen bedacht. Vor allem der C 64 steht gut da, da er im Gegensatz zum Spectrum auch außerhalb Englands sehr weit verbreitet ist.

Spiele-Fans mit einem Schneider CPC müssen sich langsam auf schlechtere Zeiten einstellen. Ein Großteil der Neuheiten kommt zwar auch für ihren Computer, doch die ersten Softwarehäuser haben damit aufgehört, automatisch CPC-Versionen zu programmieren. 1988 dürfte noch einmal ein gutes Spielejahr für diesen Computer werden, doch langfristig gesehen sieht es für ihn nicht allzu rosig aus.

Zumindest für 1987 steht der Sieger im 16-Bit-Rennen in England schon fest: der Atari ST. Der Computer verkauft sich in Großbritannien mittlerweile sehr gut, während das Geschäft mit dem Amiga 500 eher schleppend anläuft. In England ist der ST momentan auch ein ganzes Stück preiswerter als der Amiga 500. Das bedeutet lange nicht, daß der Amiga in England tot ist. Der ST hat zur Zeit einfach die Nase vorne, was sich auch auf die Veröffentlichungspläne der Softwarehäuser auswirkt. Atari-Besitzer dürfen sich auf sehr gute Spiele-Zeiten freuen.

MS-DOS-PCs werden zwar mit mehr Spiele-Neuheiten bedacht als vor einem Jahr, doch scheinen sie sich in Europa nicht als Spiele-Maschinen zu etablieren. Im Vergleich zu den vielen ST-Ankündigungen sieht es für MS-DOS recht mager aus, zumal viele Programme im Vergleich zu Amiga- und ST-Spielen sehr schwach aussehen. EGA-PCs bieten zwar eine sehr gute Grafik, doch sind diese Maschinen immer noch recht teuer. Außerdem gibt es nur relativ wenig MS-DOS-Spiele, die die EGA-Grafik gut ausnutzen.

Wer sich heute einen Computer kaufen will, um in erster Linie zu spielen, ist mit dem immerjungen C 64 und dem Aufsteiger Atari ST am besten beraten. Der Amiga bietet zwar glänzende Hardware-Fähigkeiten, doch seine Besitzer müssen etwas Geduld aufbringen, bis die Software-Welle ins Rollen kommt. MS-DOS-PCs sind als Spiele-Computer nicht zu empfehlen, mit der Schneider CPC-Reihe geht es langsam bergab, und bei Atari XL/XE bleibt die Lage trostlos. (hl)

und dann auf den Straßen für Zucht und Ordnung sorgen

Tynesoft

Passend zum beginnenden Weihnachtsgeschäft zeigte Tynesoft ein Sportspiel mit dem Namen »Winter Olympiade '88«. Viele verschiedene Disziplinen wie Skispringen, Abfahrtslauf, Slalom, Biathlon und Eisschnellaufen sollen enthalten sein. Spielen konnte man es auf der Messe noch nicht, aber Tynesoft will das Programm Mitte November für den Amiga, Atari XL/XE/ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum veröffentlichen. »Plutos« und »Mousetrap« werden jetzt endlich für den Amiga erscheinen, außerdem ist eine Umsetzung von »Equinox« auf den Atari ST geplant.

CDS

Der CDS-Stand war immer mit einigen Fußball-Fans besetzt, die eifrig »Football Fortunes« spielten. Neu ist »Colossus Mah Jong«, eine Umsetzung des bekannten Spiels. Für all diejenigen, die sich nicht mit den Regeln auskennen, ist eine Einführung mit auf der Diskette enthalten. Insgesamt neun Schwierigkeitsstufen werden auch dem fortgeschritteneren Spieler einiges zu knobeln geben. Spielen kann man es auf C64, CPC und MS-DOS.

Argus Press

Bei Argus Press Software stand der Spielautomat »Pac Land« für ein Spielchen zur freien Verfügung und war dementsprechend umringt. Parallel dazu zeigte das Argus-Label Quicksilva die ersten Bilder der C64-Version. Was man zu sehen bekam, unterschied sich nur geringfügig vom Automaten. Geplant sind auch Umsetzungen für Amiga, Atari ST, CPC, MSX und Spectrum.

Auf Amiga und ST konnte man schon mal die neue U-Boot-Simulation »Hunt for Red October« anspielen (Bild 3). Versionen für C64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum sollen noch folgen. Diese Simulation ist nicht ein x-beliebiger Aufguß eines alten Spielprinzips, sondern hat einen cleveren Handlungsfaden nach einem Bestseller von Tom Clancy. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines russischen Kapitäns, der ein supermodernes U-Boot, die »Red October«, steuert. Er hat sich in den Kopf gesetzt, zu den Amerikanern überzulaufen und quasi als Gastgeschenk gleich das ganze U-Boot mitzubringen. Daß die russischen Streitkräfte nicht sehr erbaut darüber sind und versuchen werden, das zu verhindern, ist wohl klar. Wir werden das Spiel genau testen, wenn die endgültige Version erscheint. (hl/al)

Spielautomaten erfreuten sich bei den Messebesuchern größter Beliebtheit

Messe-Splitter

Stellte die PCW-Show 1986 bereits neue Dezibel-Rekorde auf, sorgte das diesjährige Messespektakel für erneute Höchstleistungen. Kaum ein Stand, an dem die Lautstärkeregler der Monitore nicht auf »volles Rohr« gestellt waren. Der Soundtrack diverser Computerspiele wurde von den Kommentaren vieler Promotion-Videos begleitet.

Während vorwiegend beschlipste Gestalten in Anzügen das Messebild beherrschten, sorgte der knallgrüne Gremlin-Stand für optische Auflockerung. Ein auffallender Messestand ist auf der PCW eigentlich nichts Ungewöhnliches, doch die Gremlin-Crew wurde auch stilgerecht eingekleidet. Im silbernen Science-fiction-Anzug mit grünen Socken (passend zur Standtäfelung) präsentierte man sich den Besuchern. Kommentar einer jungen Dame von Gremlin zum Outfit: »Zur Messe paßt es wirklich sehr gut, aber ich würde nicht damit einkaufen gehen.«

Zur Lärmbelästigung kam am Wochenende die Papierinvasion. Die Messebesucher wurden reichlich mit Postern und Prospekten versorgt. Nach einigen Stunden hatte sich als unmittelbare Folge eine fast durchgehende Papierschicht am Boden des Messegeländes angesammelt. Am Nachmittag hatte die Messeleitung ein Einsehen und schickte einen freundlichen Herrn aufs Gelände, der mit einer riesigen Schneeschaufel den Papierwust beseitigte.

Wohin man auf dieser Messe auch hinging, fast immer stolperte man über einen Spielautomaten. Segas »Out Run«-Automat führt die Messehitparade an. Er war am Sega-Stand ebenso vertreten wie bei U.S. Gold. Alle Automaten waren auf Freispiel eingestellt und dicht umlagert. Es war dementsprechend schwierig, selber mal an die Reihe zu kommen. Dichte Menschentrauben bildeten sich um die Spielautomaten, was nichts für Menschen mit klaustrophobischer Neigung war.

Vor allem am Wochenende wurde auf der Messe geklaut, daß sich die Balken bogen. An einem Stand wurde ein Atari ST entwendet, Atari selber beklagt den Verlust zahlreicher Geräte. Am British Telecom-Stand hatte man die Computer sicherheitshalber in Holzvitrinen eingeschlossen. Ein Computer-Rowdy wagte selbst hier einen Klauversuch und schlug einen Riß in die Holzplatte. Der Computer blieb unversehrt. Erstaunlich, daß niemand einen Spielautomaten mitgehen ließ.

Sektempfänge, Pressekonferenzen und Partys sind am Rande des Messegeschehens nichts Besonderes mehr. Das hat man sich wohl auch bei Microprose gedacht, als man eine abendliche Veranstaltung plante. Ein Zufall sorgte für eine originelle Idee. Der Nachbar von Stewart Bell, dem Chef von Microprose in England, ist Präsident des Erstliga-Fußballclubs Queens Park Rangers. Also reservierte man sich für Mittwochabend die gesamte Ehrenloge im Fußball-Stadion, um zu einem Pokalspiel der Rangers einzuladen (Endergebnis: 2:1). (hl)

DER SPORT SPIELT VERRÜCKT VON DER ERDE BIS ZUM MARS

Alternative World Games

AMSTRAD

AMSTRAD

Galactic Games

[illegible]
Sackhüpfen in [illegible]
Stiefelwerfen [illegible]
Stabklettern [illegible]
Kissenschlacht oder
Kellnerbalancieren
[illegible] Spieler und 18 Nationen
[illegible] darauf, den olympischen
Sportlern zu zeigen, daß noch
viel mehr Spaß möglich ist

[illegible]
Kopfschleudern
Parapsychologie[illegible]
Verwandlungsmarathon
Weltraumhockey oder
100-m-Rutschen
gespielt!
Wenn nicht, [illegible]
Sie mit Galactic Games
in die Zukunft.

ACTIVISION

Bei ocean rührt sich was

Die Mannen aus Manchester sind schwer am Schaffen. Auf vier ihrer nächsten Veröffentlichungen durften wir einen ersten Blick werfen.

Ein neues Spielkonzept, 16-Bit only: »Eco« (Atari ST)

Bei Ocean Software arbeitet man mit Hochtouren an einigen vielversprechenden Spielen, die rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen sollen. Da uns zu Redaktionsschluß noch keine fertigen Testmuster erreichten, haben wir einen ersten Blick auf Vorab-Versionen geworfen.

Von »Combat School« (siehe auch Messebericht in dieser Ausgabe) konnten wir zwei fertige Disziplinen auf dem C64 spielen. Das Spielprinzip läßt sich mit einem treffenden Satz eines Redakteurs beschreiben: »Summer Games bei der Bundeswehr.«

Das Programm zum Film »Platoon« wird aus sechs spielerisch unterschiedlichen Teilen bestehen, die wahrscheinlich alle einzeln nachgeladen werden. Im Dschungel geht es ganz schön wild zu: Stacheldraht, Minen und Schußgefechte stehen auf der Tagesordnung. Ähnlich gefährlich ist es in einem Tunnelsystem, wo hinter jeder Biegung ein bewaffneter Gegner liegen kann. Wenn man sich eine Karte besorgt hat, kann man sich gezielt auf die Suche nach Kammern begeben, in denen nützliche Gegenstände versteckt sind. Zur Action gesellt sich hier eine kleine Prise Adventure. Besagten Tunnel-Level konnten wir auf dem C64 bereits anspielen und waren von der Grafik beeindruckt.

Vielversprechendes steht auch für Atari ST und Amiga ins Haus. Da wäre als erstes eine Umsetzung von »Wizball« zu nennen, die für die beiden 16-Bit-Computer erscheinen soll. Wer Wizball auf dem C64 kennt, weiß, daß eine Umsetzung auf den ST beinahe unmöglich ist. Viele animierte Sprites und tolles Soft-Scrolling sind wichtige Elemente von Wizball – technische Eigenschaften, die dem ST eigentlich fehlen. Deswegen waren wir von einem ersten Demo höchst beeindruckt. Unsere Demo-Version war noch nicht fertig, aber das sanfte Scrolling und die tolle Animation der Sprites haben uns schnell in den Bann gezogen.

Wer durch Tunnels watet, sollte bei »Platoon« auf der Hut sein (C64)

Besonders witzig ist das Titelbild von Wizball. Es wird zuerst in Schwarzweiß dargestellt und wird dann erst farbig. Mal werden die Farben langsam eingeblendet, mal erscheinen sie feuerwerksartig, ein anderes Mal scheinen sie langsam in den Bildschirm zu laufen. Da sitzt man gerne mal einige Minuten vor dem Monitor und schaut nur zu. Die ST- und Amiga-Umsetzungen werden übrigens von Peter Johnson programmiert, der bereits die gelungene ST-Version von »Arkanoid« schrieb.

Nur für Amiga und ST kommt das ungewöhnliche Evolutions-Spiel »Eco«. Sie steuern einen kleinen Wurm, der sich durch das Öko-System seines Heimat-Planeten schlagen muß. Durch geschickte Gen-Manipulation an Ihren Nachkommen, deren Rolle Sie im Spielverlauf übernehmen, arbeiten Sie sich zu immer besseren und höheren Lebewesen hinauf, bis am Ende dann die menschenähnliche, intelligente Kreatur steht.

Über den Spielwitz von Eco können wir noch nichts sagen, weil uns nur ein Grafik-Demo vorliegt. Die Handlung verspricht zumindest ein ungewöhnliches Spielerlebnis, dargestellt in 3D-Vektorgrafik. Eco wird vom Programmier-Team Denton Designs entwickelt.

(hl/bs)

Der alte Kampf gegen die Qualifikations-Zeit bei »Combat School«

»Wizball« in alter Frische auf dem Atari ST

Das Archimedes-Spiel »Lander« verblüfft mit blitzschneller 3D-Grafik

Supercomputer der Zukunft?

Aus England kommt ein neuer Computer namens »Archimedes«, der zur Zeit die Fachwelt in Erstaunen versetzt. Das etwa 3000 Mark teure Gerät soll um ein Vielfaches schneller sein als ein Atari ST oder ein Amiga. Als Beispiel liegt jedem Archimedes-Computer eine Demonstrations-Version eines neuen Spiels namens »Lander« bei. Lander wurde von »Elite«-Programmierer D. Braben entwickelt und hat atemberaubend schnelle 3D-Grafik, die so bisher auf keinem Heimcomputer zu sehen war. Aber neben der Geschwindigkeit sollen sich auch die anderen technischen Daten wie Grafik-Auflösung und Sound-Kanäle sehen und hören lassen können. Ein genauer Test des Archimedes wird in Happy-Computer Ausgabe 1/88 zu lesen sein. (bs)

Rimrunner schlägt zu

Das verrückte Saurier-Rennen der Zukunft (C 64-Version)

Haarscharf zu Redaktionsschluß erreichte uns ein erstes Bild von »Rimrunner« (C 64). Das neue Programm von Steve Brown wird in Kürze bei Palace Software erscheinen (siehe auch PCW-Messebericht in dieser Ausgabe). (hl)

Neues vom »Balance Of Power«-Autor

Das neueste Werk von Chris Crawford, dem Programmierer des sehr erfolgreichen Strategie-Spiels »Balance Of Power« (erhältlich für Macintosh, Atari ST und Amiga) ist endlich fertig. Es nennt sich »Trust and Betrayal: The Legacy Of Siboot«. Diesmal spielt die Handlung nicht auf der Erde, sondern in den Tiefen des Weltalls, genauer gesagt auf Kira, einem Mond des Planeten Lamina. In dieser Kolonie leben Mitglieder aller sieben Völker die auf Lamina beheimatet sind. Da die Bewohner keiner einheitlichen Sprache mächtig sind, verständigen sie sich mittels einer auf Bildern basierenden, telepathischen Sprache. Seit dem plötzlichen Tod des Verwalters der Kolonie ist ein Machtkampf um seine Nachfolge entbrannt, an dem Sie sich beteiligen können.

Die allem Anschein nach sehr komplexe Simulation ist zunächst nur für den Macintosh erhältlich. Man darf jedoch annehmen, daß im Laufe des nächsten Jahres auch Umsetzungen für Atari ST und Amiga folgen. (mg)

Hohe Auszeichnung für »Guild Of Thieves«

Anita Sinclair von Magnetic Scrolls hat gut strahlen: »The Guild of Thieves« wurde in England als bestes Spiel des Jahres ausgezeichnet

Jedes Jahr werden in England die »British Micro Computing Awards« in verschiedenen Kategorien vergeben. Der Preis für das beste Spiel des Jahres 1987 ging an »Guild Of Thieves«, dem Grafik-Adventure von Magnetic Scrolls. Die Jury war vor allem von der tollen Grafik und dem exzellenten Parser beeindruckt. Wir gratulieren zu diesem Erfolg! (mg)

Amiga-News aus Deutschland

Wenn schon aus England und Amerika kaum neue Spiele für den Amiga kommen, warum sollen dann nicht deutsche Programmierer in die Bresche springen? Vier neue Produkte aus deutschen Landen sind für die nächsten Wochen geplant.

Angekündigt sind »Detonator«, ein weiterer »Arkanoid«-Verschnitt, »Witchcraft«, das für alle Rollenspiel-Freaks interessant sein dürfte (»Bard's Tale« läßt grüßen), und »Emetic Skimmer«, ein neues Ballerspiel, das dem guten alten »Survivor« von Synapse nachempfunden ist. Action-Fans sollten auch den Namen »Sarcophaser« im Gedächtnis behalten. (mg)

HITPARADEN

Macht mit bei den Leser-Hits

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktion steht die Leser-Hitparade im Mittelpunkt dieser Seite. Die Power Play-Hitliste entsteht in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift Happy-Computer. Alle Zuschriften, die diese beiden Magazine erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt.

Um teilzunehmen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassetten-Recorder oder ein Disketten-Laufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eine Videospiel-Hitparade fehlt leider noch. Das muß aber nicht so bleiben. Wenn wir von Euch genug Einsendungen für die Leser-Charts erhalten, bei denen für Videospiel-Module gestimmt wird, richten wir gerne eine spezielle Hitliste dafür ein. In den USA liegt zur Zeit übrigens das Nintendo-Modul »Legend of Zelda« ganz vorne, das erst 1988 in Deutschland veröffentlicht wird.

Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

(hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
2. (2) **Gunship** (Microprose)
3. (7) **Wizball** (Ocean)
4. (4) **Indiziertes Spiel**
5. (11) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
6. (5) **Arkanoid** (Imagine)
7. (3) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
8. (16) **The Last Ninja** (System 3)
9. (10) **Krakout** (Gremlin)
10. (-) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
11. (6) **Gauntlet** (U.S. Gold)
12. (19) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
13. (17) **Pirates** (Microprose)
14. (14) **Elite** (Firebird)
15. (8) **Indiziertes Spiel**
16. (-) **Nemesis** (Konami)
17. (12) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
18. (15) **They stole a Million** (Ariolasoft)
19. (-) **Road Runner** (U.S. Gold)
20. (-) **Wonderboy** (Activision)

Hits der Redaktion

1. **Nebulus** (Hewson)
2. **Jinxter** (Rainbird)
3. **Soko-Ban** (Mirrorsoft)
4. **Stationfall** (Infocom)
5. **Super Mario Bros.** (Nintendo)

Die Redaktions-Hitparade ist selbstverständlich subjektiv. Es sind die aktuellen persönlichen Renner unserer Spiele-Tester Anatol, Boris, Heinrich und Martin.

Top 15 England

1. (1) **Renegade** (Imagine)
2. (2) **Joe Blade** (Players)
3. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)
4. (12) **Soccer Boss** (Alternative)
5. (10) **International Karate** (Endurance)
6. (6) **Back to the Future** (Firebird)
7. (5) **BMX Simulator** (Code Masters)
8. (-) **Tai-Pan** (Ocean)
9. (3) **Arcade Classics** (Firebird)
10. (8) **Dizzy** (Code Masters)
11. (4) **ATV Simulator** (Code Masters)
12. (-) **Indiana Jones** (U.S. Gold)
13. (7) **Run for the Gold** (Alternative)
14. (9) **Paperboy** (Elite Systems)
15. (-) **Super Robin Hood** (Code Masters)

Top 15 U.S.A.

1. (1) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
2. (-) **California Games** (Epyx)
3. (-) **Into the Eagle's Nest** (Pandora/Mindscape)
4. (7) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
5. (6) **Gunship** (Microprose)
6. (-) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
7. (-) **Alternate Reality: The Dungeon** (Datasoft)
8. (5) **Hardball** (Accolade)
9. (-) **Cauldron** (Palace/Broderbund)
10. (3) **Up Periscope** (Action Soft)
11. (2) **Top Gun** (Thunder Mountain)
12. (11) **Indiziertes Spiel**
13. (9) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
14. (8) **Stationfall** (Infocom)
15. (12) **Chessmaster 2000** (Electronic Arts)

Ocean's All Star Hits

C 64
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

Ocean's All Star Hits (Double Take, Head over Heels, Mutants, Parallax, Tai-Pan, Wizball)

Die Frage »Wer hat die schönste Compilation im Land?« ist wirklich nicht leicht zu beantworten. Ocean klotzt jetzt mit einer sehr eindrucksvollen Sammlung. »Ocean's All Star Hits« nennt sich die Zusammenstellung von sechs Spielen, unter denen sich einige echte Knüller befinden.

Überraschenderweise ist das erst vor kurzem veröffentlichte Handelsspiel »Tai-Pan« schon auf der Compilation enthalten. Das müde Programm zum Clavell-Roman dürfte aber nur hartgesottenen Fans dieses Genres Spaß machen. Action-Fans werden von der Spielesammlung aber mit Sicherheit angetan sein, denn für sie sind einige tolle Programme dabei. »Parallax« und »Wizball« stammen beide vom Programmier-Team Sensible Software. Das Baller-Action-Adventure Parallax erntete vor einem Jahr gute Kritiken für technische Klasse und Spielprinzip. Das relativ neue Wizball gilt gar als eines der besten und einfallsreichsten Action-Spiele überhaupt. Ein Action-Adventure, das ebenfalls erst wenige Monate auf dem Buckel hat und glänzende Kritiken erhielt, ist »Head over Heels«. In Hunderten von Räumen mit detaillierter Grafik muß der Spieler jede Menge Puzzles lösen und gleich zwei Spielfiguren steuern. Der fünfte Titel der Sammlung geht wieder in Richtung Action mit einem Spritzer Taktik. Bei »Mutants« müssen Sie alle möglichen abstrakten Lebensformen bekämpfen, die im freien Weltraum herumsausen. Drei Waffen stehen zur Auswahl, die je nach Gegner mehr oder wirksam sind. Ein interessantes Spielkonzept und ausgezeichnete Musik bei der Commodore-Version.

Neben »Solid Gold« und »6-Pak Vol. 2« gehören Ocean's All Star Hits zu den absolut besten Compilations auf dem Markt. Mit Head over Heels, Mutants, Parallax und Wizball findet man auf ihr vier gute bis sehr gute Programme. Das Action-Adventure Double Take und Tai-Pan sind zwar keine spielerischen Ruhmestaten, als Zugaben aber eine nette Bereicherung. (hl)

Der Super-Hit »Wizball« ist das Glanzlicht der »All Star Hits«

Imagine's Arcade Giants

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Imagine's Arcade Giants (Arkanoid, Galvan, Game Over, Mag Max, Slap Fight, Terra Cresta)

»Terra Cresta«, eines von sechs Action-Spielen aus dem Imagine-Stall

Umsetzungen von Spielautomaten beherrschen seit über einem Jahr die Computerspiel-Szene. Fünf solcher Adaptionen wurden für die Sammlung »Imagine's Arcade Giants« zusammengestellt, als sechster Titel kam ein weiteres Action-Spiel dazu. Die Bezeichnung »Giganten« trifft nicht auf jedes der Programme zu, aber ein paar starke Titel sind dabei.

»Arkanoid« ist der Vater aller neuen »Breakout«-Varianten, in denen man mit diversen Extras Mauer für Mauer abtragen kann. Vor allem die C64-Version ist hervorragend gelungen. Die ansonsten sehr gute Umsetzung leidet aber unter einer dürftigen Joystick-Abfrage. Wer ein Paddle hat, kommt beim Commodore in einen Spielgenuß von echter Automaten-Qualität. Ähnlich gut ist »Slap Fight«, das sich wie ein Gedicht spielt. Dieses Ballerspiel mit Extrawaffen ist auf dem C64 grafisch und spielerisch am besten. Obwohl das Programm nicht gerade vor neuen Ideen strotzt, fesselt es regelrecht am Joystick. »Terra Cresta« ist spielerisch mit Slap Fight nahezu identisch (Scrolling, Raumschiff, Päng-Päng), aber wesentlich schwieriger und nicht so abwechslungsreich. Wer sich auf dem ohnehin nicht gerade leichten Slap Fight weit vorangespielt hat und eine neue Herausforderung sucht, kann sich gleich an Terra Cresta wagen.

»Game Over«, ein weiteres Action-Spiel, besticht auf dem CPC durch sehr farbenfrohe Grafik, während man den Spielwitz mit der Lupe suchen kann. Das beste an der C64-Version ist die tolle Musik. Die beiden letzten Titel der Compilation, »Galvan« und »Mag Max«, kann man leider vergessen. Es sind recht müde Automaten-Umsetzungen, die auf dem Heimcomputer herzlich wenig Spielspaß bieten.

Trotz einiger schwacher Titel sind Imagine's Arcade Giants vor allem für passionierte Action-Spieler interessant. Wer Slap Fight, Terra Cresta und Arkanoid noch nicht besitzt, sollte zugreifen. (hl)

6-Pak Vol. 2

C 64, (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette) 59 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Nach dem Erfolg der Spielesammlung »6-Pak« präsentiert Hit-Pak nun den Nachfolger. Wiederum werden sechs Spiele zu einem sehr günstigen Preis angeboten. Auch diesmal befindet sich unter den Titeln ein Programm, das zuvor noch nicht veröffentlicht wurde. Erfreulicherweise handelt es sich bei »Batty« (dem neuen Spiel) nicht nur um einen mäßigen Lückenfüller. Im Gegenteil, es ist eine interessante Variante des immer noch beliebten »Breakout/Arkanoid«-Themas. Wenn zwei Personen gleichzeitig spielen, teilt sich der untere Abschnitt des Spielfeldes in zwei Teile mit je einem Schläger und Ball.

»Batty« wurde bisher noch nicht veröffentlicht

Die restlichen fünf Spiele sind gute alte Bekannte. Das erfolgreichste davon war »International Karate« von System 3. Hervorragende Grafiken und gute Animation machen die C 64-Version dieses Prügelspiels zu einem der besten seiner Art. Zwei Kämpfer stehen sich gegenüber und versuchen mit trickreichen Schlägen den jeweiligen Gegner zu besiegen.

Auch »Lightforce« von FTL beschäftigt sich mit einem vertrauten Thema. Ein einzelner Held muß sich in seinem Raumschiff gegen übermächtige Gegner wehren. Sowohl Bodenstationen als auch angreifende Flugverbände machen ihm das Leben schwer. Der Luftkampf-Simulator »Ace« von Cascade hielt sich ebenfalls recht lange in den Hitparaden. In erster Linie spricht Ace die Action-Freaks an. Ein richtiger Flugsimulator im Stil des »Flight Simulator II« ist Ace nicht. Die Grafik ist recht flott, wenn auch nicht sehr detailreich.

»Into The Eagles Nest« von Pandora erreicht nicht die spielerische Qualität der anderen Programme. Es ist eine mittelmäßige Variante des Automaten- und Computerhits »Gauntlet«. Sie müssen drei Kameraden aus der Festung Adlerhorst befreien. Nebenbei sollte man noch auf Kunstgegenstände und Schmuck achten (zwecks Punkten). Into The Eagles Nest wird leider schnell langweilig.

»Shockway Rider« von FTL weiß wiederum zu gefallen. Es gilt, eine Strecke in möglichst kurzer Zeit auf drei unterschiedlich schnell laufenden Fließbändern zurückzulegen. Hindernisse und unfreundliche Passanten gefährden das Unternehmen. Zum Glück können Sie sich mit Backsteinen oder Flaschen, die man unterwegs findet, verteidigen.

Alles in allem ist 6-Pak Vol. 2 eine sehr empfehlenswerte Sammlung, die den Preis von 39 Mark auf Kassette beziehungsweise 59 Mark auf Diskette wert ist. (mg)

6-Pak Vol. 2 (Ace, Batty, International Karate, Into The Eagles Nest, Lightforce, Shockway Rider)

ACTION-SPIELE

Als die Sprites das Ballern lernten

1987 feierte das älteste Computer-Actionspiel der Welt namens »Space War« seinen 25. Geburtstag. Was hat sich in den zweieinhalb Jahrzehnten ereignet und verändert?

1962 war das wohl wichtigste Jahr für alle Computer-Spieler: Der Student Steve Russell programmierte an der Universität MIT das erste Weltraum-Action-Spiel mit Namen »Space Wars«. Unter den Studenten dieser und anderer amerikanischer Universitäten erfreute sich dieses Programm mehrere Jahre lang größter Beliebtheit. Space Wars ist ein sehr einfaches Spiel: Zwei Spieler steuern jeweils ein Raumschiff und versuchen, sich gegenseitig abzuschießen. Ein Stern in der Bildschirmmitte zieht die beiden Raumschiffe an und macht so das Manövrieren schwierig.

Obwohl Space Wars der Hit unter den Studenten war konnte es sich niemals außerhalb der Universitäten durchsetzen. Es gab zwar eine Spielautomaten-Version, der aber kein großer Erfolg beschieden war. Das erste Action-Spiel mit weltweitem Erfolg gab es erst ganze 16 Jahre später, als 1978 das »Space Invaders«-Fieber einsetzte. Damit war der Grundstein für ein Jahrzehnt voller Action-Spiele gelegt. Die Entwicklungen in diesem Jahrzehnt werden wir genau unter die Lupe nehmen.

Das grafisch und spielerisch nicht sehr anspruchsvolle Space Invaders würde heute als Neuerscheinung nur belächelt werden. Eine Reihe von Außerirdischen bewegt sich in einer Zick-Zack-Bahn auf den Spieler zu. Dieser muß mit einer beweglichen Laserkanone die bösen Angreifer vernichten, bevor sie den unteren Bildschirm-Rand erreichen.

Was sich aus diesem simplen Spielprinzip so alles machen läßt, wurde in den darauffolgenden Jahren sichtbar. Die ersten, deutlich verbesserten Nachfolger hießen »Galaga« »Galaxians« und »Phoenix«. Hier wandert der Trupp der Außerirdischen am oberen Bildschirmrand herum, dann lösen sich einige Angreifer aus diesem Verband, fliegen in wilden Figuren auf den Spieler zu und versuchen diesen zu treffen. Für Heimcomputer gibt es sowohl Umsetzungen der Originale von Phoenix und Galaxians sowie eine ganze Reihe daraus abgeleiteter Spiele, beispielsweise »Eagle Empire« oder »Bandits«.

Bei Bandits ließen sich die Programmierer ein zusätzliches Spielelement einfallen. Hier versuchen die Formationen nicht nur, den Spieler zu vernichten, sondern auch wichtige Nahrungsmittel vom Bildschirmrand zu klauen. Je mehr Nahrung am Ende einer Runde übrigbleibt, desto mehr Punkte gibt es für den Spieler.

Sowohl als Automat wie auch als Heimcomputer-Umsetzung gibt es mit »Gyruss« eine witzige Variante von Space Invaders. Hier hat man das Spielprinzip etwas aufgepeppt, indem man das Spielfeld auf einen Kreis verzerrte. Der Spieler fährt auf der Außenlinie des Kreises hin und her während er in das Innere des Kreises auf die Angreifer schießt. In den letzten Monaten sind wieder einige Verwandte von Space Invaders aufgetaucht, beispielsweise als »Killer Ring« für C 64 oder im Atari ST-Spiel »Xtron«.

Der zweite große weltweite Action-Erfolg ist »Asteroids« von Atari. Eigentlich ist Asteroids von der Grund dee nicht anders angelegt als Space Invaders. Der Spieler schießt auf sich bewegende Objekte. Doch der Unterschied gegenüber Space Invaders war, daß sich das Raumschiff des Spielers an jede Stelle des Bildschirms bewegen und sich dort beliebig drehen kann. Bei Space Invaders kann sich der Spieler nur am unteren Bildschirmrand hin und her bewegen. Bei Asteroids hat man sehr viel mehr Bewegungsfreiheit, was auch den Spielspaß erhöht. Wenn man ganz ehrlich sein will, dann ist Asteroids eigentlich eine abgespeckte Version von »Space War«. Anstelle eines gegnerischen Raumschiffs schießt man auf ein paar Felsbrocken. Allerdings war Asteroids tausendmal erfolgreicher als Space War – so ungerecht ist die Computer-Welt.

Der Boom begann mit »Space Invaders«

»Mega Apocalypse« ist eine moderne Asteroids-Variante

Auch Asteroids fand viele Nachahmer. Gerade in jüngster Zeit fielen einige Asteroid-Spiele für die 16-Bit-Computer auf, zum Beispiel »Space Battle« für den Amiga oder Megaroids für den Atari ST. Aber auch schon vor einigen Jahren lehnten sich einige Spiele an

Asteroids an, zum Beispiel »Space Pilot« und »Time Pilot«.

Die nächste große technische Neuerung bei Actionspielen war das Scrolling. Der erste Spielautomat mit konstantem Scrolling von rechts nach links war »Scramble«. Der Spieler muß eine Planeten-Oberfläche von feindlichen Wesen befreien. Es können sowohl Laser-Strahlen wie Bomben eingesetzt werden. Das Raumschiff kann beschleunigen und bremsen sowie die Höhe ändern. Ist man allerdings durch ständige Bremserei am linken Spielfeldrand angekommen, kann man nicht mehr langsamer werden, sondern muß mit der Scroll-Geschwindigkeit (oder schneller) weiterfliegen.

Von Scramble gab es Anfang der achtziger Jahre viele inoffizielle Versionen von Hobby-Programmierern, beispielsweise für den PET 2001 (dem Großvater des C 64). Leider ist uns keine offiziell lizenzierte Version außer der für das nicht mehr erhältliche Vectrex-Videospiel bekannt.

Das Scramble-Thema tauchte bis heute in vielen Variationen auf. Da ist beispielsweise »Zaxxon« zu nennen, ein Quasi-3D-Spiel, bei dem man das Gelände von schräg oben sieht. Macht man bei Scramble aus dem Raumschiff ein Auto, das auch hüpfen kann, dann erhält man Spiele wie »Moon Patrol« oder »Moon Buggy«.

Eine neue technische Variante des Scrollings kam mit »Defender« auf. Hier scrollt der Bildschirm nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit; vielmehr bleibt der Spieler in der Bildschirmmitte und bestimmt mit seiner Geschwindigkeit die des Scrollings: fliegt er schnell, wird schnell gescrollt, steht er still, bleibt auch der Hintergrund stehen.

Bei Defender gilt es nicht nur, die Außerirdischen zu vernichten. Diese entführen zusätzlich Menschen, die aus den vernichteten Raumschiffen herausfallen, sammeln Sie sie auf, bevor sie auf dem Boden aufschlagen.

Das steuerbare Zwei-Weg-Scrolling war kurz darauf in vielen Spielen zu finden. Da gab es erstmals echte Defender-Varianten wie »Stargate« oder »Guardian«. Doch schon bald wurde das Defender-Thema modifiziert und noch interessanter gestaltet. Zu diesen Spielen zählt beispielsweise »Choplifter«, das 1982 auf Heimcomputern Furore machte und erst vier Jahre später in einen, dann natürlich grafisch stark verbesserten, Spielhallen-Automaten umgesetzt wurde. »Repton« hatte eine andere Thematik (verhindern Sie den Bau einer außerirdischen Basis, die Außerirdischen klauen dabei Steine aus den Gebäuden Ihrer Stadt) aber ähnlichen Spielablauf. »Dropzone« hingegen zählt seit zwei Jahren als das technisch beste Programm für Heimcomputer im Defender-Stil.

Jüngste Erscheinungen der Software-Welt lassen das Spielprinzip des zweiseitigen Scrollings in neuen Dimensionen auferstehen. Da ist beispielsweise »Goldrunner« zu nennen, das es ausschließlich für 16-Bit-Computer gibt. Auf dem Sega-Videospiel gibt es mit »Fantasy Zone« ein Programm, das entfernt an Defender erinnert. Und auf dem C 64 wird im Augenblick »Wizball« gespielt, das trotz der verrückten Story und der vielen neuen Spielideen seine Verwandtschaft zu Defender nicht verleugnen kann.

Doch schon bald nach Defender, bei dem der Spieler volle Kontrolle über die Raumschiff-Bewegung hat, kamen die Spiele, bei denen der Hintergrund mit konstanter Geschwindigkeit scrollt, wieder. Anders als bei Scramble wurde

»Xevious« brauchte vier Jahre bis zur Heimcomputer-Version

diesmal aber von oben nach unten gescrollt. Das Spielfeld ist dabei aus der Vogelperspektive zu sehen.

Der erfolgreichste Pionier dieser Spiele-Klasse war wohl »Xevious«, das schon 1982 in den Spielhallen erschien, aber erst vor kurzem auf Heimcomputer umgesetzt wurde. Wie beim Großvater Scramble stehen dem Spieler hier Laserstrahlen und Bomben als Waffen zur Verfügung. In den darauffolgenden Jahren erschienen in den Spielhallen immer wieder Automaten, die an Xevious anknüpften, allerdings mit recht mäßigem Erfolg. Erst 1986 begann ein regelrechter Boom auf diese Spiele, beginnend mit Automaten wie »Terra Cresta« und »Slap Fight«. Auch auf Heimcomputern wimmelte es auf einmal von solchen Spielen, hier seien nur Titel wie »Bulldog«, »Tiger Mission«, »Typhoon«, »Hades Nebula«, »Lightforce« oder »Fire Track« genannt.

Ein neuer Aspekt verbindet aber viele dieser Action-Spiele: Das Konzept der »Extra-Waffe«. Der Spieler kann sich durch Aufsammeln von Bonus-Punkten, durch besonders fleißiges Schießen oder durch das Auffinden versteckter Glücksbringer ein neues Ausrüstungsteil besorgen. Meist sind dies schlagkräftigere Laser, Schutzschilde oder Extra-Leben. Besondere Erwähnung muß hier die von Waffe geworden. Im Laufe der Zeit fanden immer verrücktere Extra-Waffen den Weg in die Videospiele. Einige Beispiele sind: intelligente Selbstlenk-Raketen, die, einmal abgeschossen, mit Sicherheit ein gegnerisches Raumschiff treffen; Bumerang-ähnliche Raketen, die einfach mehrere Gegner rammen, zerstören und danach wieder zum Spieler zurückkehren, Laser in alle acht Richtungen (oben, unten, links, rechts, diagonal); Zeit-Kompensatoren, die alle Gegner langsamer und so das Spiel einfacher machen; Scroll-Umschalter, bei denen das Spielfeld für einige Zeit in die andere Richtung scrollt; Zusatz-Raumschiffe, die sich immer in Ihrer Nähe aufhalten und ebenfalls auf die Gegner feuern, was der Laser hält.

Das Konzept der Extra-Waffe fand sich natürlich schnell in den Scramble-ähnlichen Spielen wieder. Als erfolgreichstes Spiel, zumindest in den Spielhallen, gilt »Nemesis«. Nachfolger ließen nicht auf sich warten, »Salamander« und »Sidearms« sind nur zwei der Titel, die hier genannt werden sollten. Auf Heimcomputern gibt es ebenfalls eine Menge an Nemesis angelehnter Spiele beispielsweise »Delta« und »Zynaps«. Ein besonderes Bonbon ist der Automat »Darius«, bei dem gleich vier Monitore nebeneinander das überbreite Spielfeld abbilden.

»Fantasy Zone«, eine Variation des Defender-Themas

»Smart Bomb« (schlaue Bombe) finden, die auf Knopfdruck alle Gegner auf dem Bildschirm vernichtet (Keine Angst, es kommen sofort neue nach). Das erste Mal gab es eine solche Smart Bomb in Defender. Der Name Smart Bomb ist in den letzten Jahren der Standard-Begriff für diese Art

Auffallend ist, daß praktisch alle Spiele mit Scrolling entweder nur nach oben/unten oder links/rechts scrollen. Spiele, die in alle vier Richtungen scrollen, sind sehr viel seltener anzutreffen. Das liegt nicht zuletzt daran, daß bei dieser Art von Scrolling das Gelände wesentlich mehr Speicherplatz braucht. Als Spielautomaten waren solche Programme nur selten zu finden, Computerspiele mit diesem Prinzip gab es dagegen einige. Als Beispiele sollten hier »Fort Apocalypse«, »Zeppelin« und »Survivor« dienen. Einer der jüngsten Vertreter der Spiele, die in alle Richtungen scrollen, ist »Paradroid«. Ebenfalls in diese Kategorie lassen sich »Gauntlet« und seine zahlreichen Verwandten (»Druid«, »Garrison«) einordnen. Auch hier wird fleißig geschossen und in alle Richtungen gescrollt.

Neben den zahlreichen Spielen mit und ohne Scrolling gibt es allerdings noch eine dritte Gruppe der Actionspiele: Die 3D-Spiele. Der erste Automat mit 3D-Effekt war »Tempest«, das sich recht ähnlich zu Gyruss spielt. Aus den Tiefen des Alls rasen auf bestimmten Bahnen geometrische Muster auf den Spieler zu. Dieser fährt am Rand dieser Bahnen hin und her und versucht zu verhindern, daß diese Muster an den oberen Rand der Bahn gelangen. In kurzer Folge gab es gleich zwei sehr ähnliche Spiele: »Genesis« und »Axis Assassin«. Sowohl als Automat wie als Computerspiel kamen diese Programme aber nicht an den Spielwitz von Tempest heran.

Tempest hatte schon einen guten Ansatz für 3D-Spiele, allerdings war das dreidimensionale Bild statisch. Der Hintergrund bleibt während einer Runde gleich, es ergibt sich kein 3D-Effekt als ob man durch eine Landschaft hindurch fahren würde. Das wurde mit »Buck Rogers on the Planet of Zoom« anders. Hier sah der Spieler sein eigenes Raumschiff über einen Planeten rasen. Die als Slalomstangen dienenden Türme wurden dabei größer und größer. Der 3D-Effekt herannahender Objekte durch Vergrößerung hat sich bis heute in Computerspielen und Spielhallen gehalten. Zu finden ist er in Programmen wie »Encounter«, »Tau Ceti«, »Star Raiders« oder »Space Harrier«. Allerdings sprechen hier viele Programmierer von »gemogeltem« 3D, denn der Computer führt keine dreidimensionalen Berechnungen aus, sondern macht Objekte einfach nur größer oder kleiner.

Richtige 3D-Spiele werden hauptsächlich mit Vektorgrafik produziert. Das erste 3D-Vektor-Automaten-Spiel ist leider indiziert worden, so daß wir es hier nicht vorstellen dürfen. Wenig später erschien allerdings ein weiterer Automat mit noch besserer 3D-Grafik. Die Rede ist von »Star Wars«, mit dem sich jeder in die Raumschlacht um den Todesstern aus »Krieg der Sterne« versetzen lassen kann. Sie sehen das Geschehen aus dem Cockpit Ihres angreifenden Raumschiffs. Natürlich durfte da auch ein Fortsetzungsspiel namens »The Empire strikes back« nicht fehlen. Übrigens sollen demnächst Umsetzungen von Star Wars für Heimcomputer erscheinen.

»Starstrike II« erregte mit flotter 3D-Grafik Aufsehen

3D-Vektorgrafik läßt sich auf Heimcomputern nur schlecht realisieren, da die Rechengeschwindigkeit dieser Geräte nicht für fließende 3D-Grafik ausreicht. Trotzdem gibt es einige Spiele mit recht gutem 3D-Effekt wie beispielsweise »Stellar 7«, »Arcticfox«, »Starstrike II« oder »Starglider«.

Fortsetzung auf Seite 108

Computersoftware und Zubehör

Mullerstraße 44, D-8000 München 5, Tel. (089) 2609380

Spiele-Bestelliste

Titel / Bitte ankreuzen	Amiga D	Atari ST D	Commodore C64/128 C	Commodore C64/128 D	MS-DOS D	Schneider CPC C	Schneider CPC D
Airball		69.-					
Airball Construction Set		49.-					
Arcade Classics			28.-	40.-			
Bad Cat	69.-	69.-		40			
Balance of Power	89.-	89.-			89		
Bubble Bobble			28.-	40.-			
☐ California Games			30	45.-			
☐ Defender of the Crown	89.-	89.—		40.-	79.-		
Flight Simulator	129	129.-		24.-	2?.-		
Gameset 10 Sportspiele			35	45.-			
☐ Giana Sister	59.-	59.-	35	45			
Goldrunner	69.-	69.-					
☐ 10 Great Games			28	40.-			
Guild of Thieves	69.-	69.-		59	69.-		
Gunship			40.-	55.-	?.-		
Impact	49.	49.					
Jagd auf Roten October	79.-	79.-	44.-	59	79.-	44.-	59.-
Last Ninja			28.-	40.-			
[illegible]	69	69.-		59.-	69		
Piraten			40.-	55.-			
P...ns	59.-	49.-					
Power Pack (10 Spiele)			28.-	40.-			
Prohibition		59	28	40.-	59.-	28.-	40.-
RE.S +			28.-	40.-			
Sentinel		59.-	28.-	40.-			
Slap Fight			25.	35.-			
Star Wars	69.-	69.-	35.-	46.-		35.	45.-
Street Gang	59.-	59.-	35.-	45.-			
Terrorpods	79	79					
Trucker		59.-		55.-	69.-		
Western Games			28.-	40.-			
Wizball			25	40.-			
Water Polo			28	40.-			
World Class Leaderboard			28.-	40.-	69.-		
Zig Zag			28.-	40.-			
Zynaps			28	40.			

HURRA! ENDLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ZU PEKSOFT-PREISEN LIEFERBAR

Titel	Amiga D	Atari ST D	Commodore C64/128 C	Commodore C64/128 D	MS-DOS D
Artic Fox	69	79	39	49.-	79.-
Bard's Tale	89.-	89.-	39.-	59.-	89.-
Chessmaster	89.-	89.-	39.-	59	89.-
Chuck Yeagers Flight Trainers			39.-	59.-	89.-
Earth Orbit Station				59.-	
Legacy of the Ancient				59.	
Marble Madness	69	89.-	39.-	49.-	79.-
Music Construction Set		89.-			
Pegasus			39.-	59.-	
☐ Starflight					79.-
☐ World Tour Golf			39.-	49.	79.

Unser Weihnachtsangebot für POWER PLAY-Leser: Jede Diskette für C64 nur DM 10,-

Impossible Mission, Jump Man, Madness, Mission Elevator, Pitstop II, Summer Games I, Jump Jet, Japanese Gendo, Solo Flight, Rock'n Wrestle, Trivia (dt.), Nuclear Embargo, Mission X29, Police Cadett, Sports 4

Mindestbestellung DM 25,-

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen!
Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstraße 44, 8000 München 5, Nähe Sendlinger Tor

Absender ______________________

Versand per NN oder Vorkasse + DM 6,- Porto + Verpackung, ab DM 250,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei
Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!

Wir wünschen allen unseren Kunden und Lesern ein schönes Weihnachtsfest

(089) 2609380

Die besten Action-Spiele

Weltraum, Sterne, Planeten und Raumschiffe – das sind wichtige Bestandteile der meisten Action-Spiele. Wer mischt die Zutaten am besten?

Ergänzend zu dem Artikel über die Geschichte der Action-Spiele haben wir die unserer Meinung nach besten Schießspiele für die verschiedenen Computer- und Videospiel-Systeme zusammengestellt. Zur Auswahl standen nur die Spiele, bei denen die Ballerei der wesentliche Bestandteil der Handlung ist. Action-Adventures wie zum Beispiel »Koronis Rift« wurden deshalb nicht berücksichtigt. Eine weitere Bedingung, die ein Kandidat für unsere Bestenliste erfüllen mußte, war die, daß man das Spiel noch kaufen kann. Was nützt es Ihnen, wenn wir die tollsten Action-Orgien beschreiben, man diese Spiele aber nirgends mehr erhält?

Wir haben uns mit einer Ausnahme auf drei Titel pro System beschränkt. Einzig und allein der Commodore 64 ist mit fünf Programm-Empfehlungen vertreten. Da es für den C64 besonders viele gute Action-Spiele gibt, hat er sich das verdient.

Die MS-DOS-PCs konnten wir leider nicht berücksichtigen, da es für diesen Computer-Typ so gut wie keine Action-Spiele gibt. Vor einem ähnlichen Problem standen wir bei den Nintendo- und Atari VCS-Videospielen. Für das Nintendo-System gibt es zwar in Japan und Amerika genügend Schießspiele, in Deutschland dagegen leider noch so gut wie keine. Die VCS-Besitzer konnten vor einigen Jahren aus zahlreichen Titeln wählen. Im Moment ist die Auswahl sehr gering. Wir dürfen VCS-Fans auf den Test von »Solaris«, einem der wenigen neuen Module, im Videospiel-Teil verweisen.

Wizball samt Gefolge auf Farbenjagd

Commodore 64

Bei keinem anderen Computer fiel uns die Auswahl der besten Action-Spiele so schwer wie eben beim C-64. Für ihn gibt es auch deshalb so viele gute Schieß-Spiele, weil er für dieses Spielgenre unter den 8-Bit-Computern die besten Hardware-Voraussetzungen hat – und die Programmierer verstehen diese immer besser zu nützen. So ist es nicht verwunderlich, daß mit »Dropzone« von U.S. Gold nur ein einziger »Oldie« in den Top Fünf zu finden ist. Dieses Spiel ist unbestritten die beste »Defender«-Variante auf dem C64. Für alle, die Defender oder Dropzone noch nicht kennen sollten, hier eine Kurzbeschreibung: Sie fliegen mit Ihrem Sternenkreuzer über eine horizontal scrollende Planetenoberfläche und müssen bestimmte Objekte einsammeln und zur Basis zurückbringen. Je höher der Level, desto mehr feindliche Ufos versuchen Sie daran zu hindern. Dropzone hat eine toll gezeichnete und animierte Grafik und spielt sich hervorragend. Die restlichen vier Spiele sind allesamt recht aktuelle Titel. »Delta« von Thalamus und »Nemesis« von Konami schlagen in dieselbe Kerbe. In beiden Spielen muß man sein Raumschiff durch unterschiedliches Gelände manövrieren und natürlich Hunderte von Gegnern vernichten. Unterschiedliche Extrawaffen erleichtern die Aufgabe. Das Spielfeld scrollt ruckfrei von links nach rechts und die Grafik ist ebenfalls detail- und abwechslungsreich. Im Gegensatz zu Dropzone kann man sein Raumschiff aber nicht wenden. »Mega Apokalypse« von Martech ist der Nachfolger des bekannten »Crazy Comets«. Allein oder zu zweit nehmen Sie den Kampf gegen unendlich viele Planeten auf, die in einer aberwitzigen Geschwindigkeit über den Bildschirm flitzen. Je größer die Planeten, desto mehr Treffer werden bis zur deren Explosion benötigt. Neben einigen Extras besticht Mega Apokalypse vor allem durch seinen hervorragenden Sound und tolle Sprachausgabe. Unser letzter Vorschlag für den C64 ist Oceans Top-Hit »Wizball«. Neben sehr guter Musik und farbenfroher Grafik hat uns vor allem das Spielprinzip beeindruckt. Es läßt sich in keine Schublade einordnen, sondern bietet etwas Neuartiges. Extrawaffen, Zwei-Spieler-Modus, etliche Gags und enorm viel Spielwitz faszinieren an Wizball.

Schießen was das Zeug hält. Tempest auf dem Schneider CPC

Schneider CPC

Obwohl der Schneider CPC für schnelle Action-Spiele nicht unbedingt prädestiniert ist, haben einige Programmierer doch erstaunliche Effekte aus ihm herausgekitzelt. »Zynaps« von Hewson ähnelt dem schon zuvor erwähnten Nemesis. Wiederum schießt sich ein Raumschiff mit Hilfe von Extrawaffen den Weg zum nächsten Level frei. Ein für Schneider-Verhältnisse sehr gutes horizontales Scrolling und abwechslungsreiche Farbgrafik garantieren für langen Spielspaß. Bei »Tempest« von Electric Dreams handelt es sich um eine hervorragende Automaten-Umsetzung des gleichnamigen Spiels. Sie steuern ein Raumschiff am Rand eines Netzes entlang und müssen alles vernichten, das an den Fäden heraufkrabbeln will. Eine hervorragende Musik untermalt die actionreiche Handlung. Über einhundert Level sorgen für Abwechslung. »Starstrike II« von Firebird hingegen glänzt durch ausgefüllte und farbige 3D-Grafik. Nicht weniger als 22 Planeten haben Sie auf der Abschußliste. An Abwechslung mangelt es nicht. Wenn man gerade einen »Hyperspace«-Sturm überstanden hat, sorgen planetengestützte Abwehranlagen für weiteren Nervenkitzel. Sie können sogar an feindliche Weltraumstationen andocken. Da die Animation verblüffend schnell ist, kommt der Spielspaß nicht zu kurz.

Spectrum

Ähnliche Schwierigkeiten wie der Schneider CPC, was die Hardware-Voraussetzungen für schnelle Action-Spiele angeht, hat der Spectrum. Doch Programmierer wären keine Programmierer, wenn sie nicht auch dieses Hindernis überwunden hätten. »Zynaps« von Hewson kommt zu erneuten Ehren. Es besticht durch dieselben Eigenschaften wie die Schneider-Version (siehe oben). Sehr schnelle 3D-Vektorgrafik bietet »Starglider« von Rainbird. Viele Angreifer, verschiedene Level und eine gute Steuerung steigern zudem die Spielmotivation. Tip Nummer 3 für schießwütige Spectrum-Besitzer ist Firebird's »Sidewize«. Was Delta für den C64-Freak ist, ist Sidewize für den Spectrum-Fan. Butterweiches horizontales Scrolling und sehr gut animierte Sprites bringen den Joystick zum Glühen.

Die Spectrum-Version von Zynaps verblüfft durch gute Animation

Dropzone für die Atari XE/XL ist eine Augenweide

Atari XL/XE

Die Atari XL/XE-Computer bieten zwar beste Hardware-Voraussetzungen für actionreiche Schießspiele, doch leider werden so gut wie keine neuen Spiele mehr veröffentlicht. So kommt es nicht von ungefähr, daß unsere drei Top-Titel allesamt älteren Datums sind. Wie schon auf dem C64 hat uns Dropzone auch auf dem XL hervorragend gefallen. Es ist sogar noch etwas besser als die C64-Version. Der zweite Klassiker ist »Rescue On Fractalus« von Lucasfilm Games. Herausragendes Merkmal ist die für einen 8-Bit-Computer beeindruckend schnelle und fließende Fraktalgrafik. Sie sehen eine Planetenlandschaft, die vornehmlich aus Bergen besteht, aus der Sicht der Pilotenkanzel Ihres Raumschiffs. Das Ziel ist, gestrandete Piloten vor Außerirdischen Agressoren zu retten. »Encounter« von Novagen wartet mit gut animierter und schneller 3D-Grafik auf. Das primäre Ziel lautet, alles abzuschießen, was sich auf dem Bildschirm bewegt.

Atari ST

Für den Atari ST gibt es im Gegensatz zu seinem kleinen Bruder recht viel neue Action-Software. Die Atari ST Version von Starglider ist zwar spielerisch identisch mit der Spectrum-Version, verblüfft aber mit rasend schneller Vektorgrafik. Zudem bekommt man digitalisierte Musik und Sprachausgabe zu hören. Ein weiterer Meilenstein der ST Schießspiele ist »Goldrunner« von Microdeal. Mit einem Raumschiff flitzen Sie über eine Planetenoberfläche hinweg und müssen alles zerstören, was sich zerstören läßt. Ein blitzsauberes und wahnsinnig schnelles vertikales Scrolling zusammen mit Musik und Sprachausgabe während dem Spiel, sind bislang einmalig auf dem ST. Dazu faszinieren viele sehr gut animierte Sprites, die sich als Ihre Gegner entpuppen.

Beim dritten Titel für die Vorschlagsliste kamen wir etwas ins Straucheln, denn so richtig »super« fanden wir eigentlich kein Actionspiel mehr, das im Moment für den ST angeboten wird. Am relativ besten gefiel uns noch »Plutos« von Tynesoft. Das Besondere an diesem Programm ist sein Zwei-Spieler-Modus, der den Spielspaß erheblich steigert. Wenn man alleine seine Feinde niedermetzelt, ist es allerdings nur halb so gut. Das Spielprinzip ähnelt dem von Goldrunner (vertikales Scrolling, Planetenoberfläche).

Amiga

Beim Amiga hatten wir noch erheblich mehr Schwierigkeiten, drei herausragende Action-Spiele zu finden. Die nachfolgenden Titel sind zwar das momentan Beste für den Amiga, aber nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, wenn man sich die tollen Fähigkeiten des Amigas vor Augen hält. Gerade Goldrunner (siehe Test in dieser Ausgabe) hat doch etwas enttäuscht. Es ist praktisch eine 1:1-Kopie der ST-Version. Leider hat es einen entscheidenden Nachteil: Das Raumschiff läßt sich nur mit der Maus steuern, was den Schwierigkeitsgrad beträchtlich erhöht und dem Spielspaß abträglich ist. Weniger spektakuläre Grafik, dafür aber bessere Spielbarkeit bietet »Typhoon« von Kingsoft. Über 40 Levels und viele Gegner machen es interessant. Wiederum fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff über eine vertikal scrollende Planetenoberfläche, deren Aussehen sich ab und zu verändert. Im Gegensatz zu vielen, in diesem Artikel vorgestellten Spielen, ist »Garrison« von Rainbow Arts eine etwas gepflegtere Ballerei. Wem der Spielautomat »Gauntlet II« ein Begriff ist (siehe Test im Automatenteil), kennt auch Garrison. Leider ist es im Vergleich zum Vorbild wesentlich langsamer (Scrolling und Bewegung der Spielfiguren). Die Grafik reißt einen auch nicht vom Hocker. Trotzdem kommt Stimmung auf, wenn man alleine oder zu zweit auf Monsterjagd geht und die zahlreichen Levels erforscht. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus kann Garrison überzeugen.

Rasantes Scrolling bietet Goldrunner auf dem Atari ST

Viele Level fürs Geld: Garrison für den Amiga

Sega Master System

»Choplifter« ist eine detailgetreue Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, der auf dem Computer-Klassiker aufbaut. In drei grafisch hervorragenden Szenen manövrieren Sie einen Hubschrauber durch unwegsames Gelände und müssen viele Gefangene befreien. »Fantasy Zone« sieht mit seiner bonbonfarbenen Grafik auf den ersten Blick wie ein Kinderspiel aus, entpuppt sich aber nach kurzer Zeit als verkappte Defender-Variante mit etlichen Extrawaffen. Die Grafik ist abwechslungsreich und schön gezeichnet, das Scrolling ruckfrei. Unser letzter Vorschlag war gleichzeitig der umstrittenste. Erst nach langer Diskussion wurde eine Entscheidung getroffen. Sie fiel zugunsten von »Space Harrier« aus. Für manche Leute ist dieses Spiel eine simple Ballerei, für andere eine Herausforderung mit fantastischer Grafik (siehe Test im Videospiel-Teil dieser Ausgabe). Tatsache bleibt, daß in 18 Levels das Auge von den faszinierenden Grafiken, die allerdings nicht optimal animiert sind, ziemlich verwöhnt wird. Wer sich für Action-Spiele interessiert, ist mit keinem der oben erwähnten Titel schlecht beraten. Natürlich handelt es sich um eine subjektive Auswahl der Redaktion. Wer sein Lieblingsspiel nicht findet, soll bitte nicht böse sein. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Suchen Sie sich Ihre Favoriten aus – und wir wünschen eine spannende Ballerei. (mg)

Rettung auf hoher See bei Choplifter für das Sega-Videospiel

Wettstreit der Konsolen

VIDEO-SPIELE

Aus Japan kommen die Konsolen von Sega und Nintendo — die Altmeister von Atari kontern mit XE und VCS. Ein Vergleichstest schafft Klarheit.

Einige Leser werden sich bestimmt fragen, warum wir über die totgesagten Videospiele berichten. Seit gut einem Jahr geht es mit den Spielkonsolen wieder steil aufwärts. Das Nintendo Entertainment System wurde zum Beispiel an die 15 Millionenmal verkauft. Allein in Japan, dem Mutterland der neuen Videospiel-Generation, stehen weit über 10 Millionen Konsolen. Mit etwas Abstand folgt Amerika, das sich momentan in einem regelrechten Videospielrausch befindet. Sogar das gute alte Atari VCS 2600 macht wieder von sich reden. Nachdem es rund 3 Jahre sehr still um diesen Videospiel-Pionier war, werden seit kurzer Zeit neue Programme dafür veröffentlicht.

In Deutschland läuft der Videospiel-Boom etwas langsamer an. Nach dem Weihnachtsgeschäft wird sich zeigen, wie groß die wiedergewonnene Anhängerschar der Videospiele hierzulande ist. Einige Fakten sprechen dafür, daß die neue Generation auch in Deutschland Fuß fassen könnte. Die Anschaffungskosten sind im Vergleich zu einem Computer wesentlich niedriger. Man braucht weder Kassetten-Recorder noch ein Diskettenlaufwerk. Außerdem entfallen die lästigen Ladezeiten von Kassette oder Diskette. Man steckt das Modul in den Schacht und kann sofort loslegen.

Mittlerweile sind die Modul-Preise gefallen. Sie bewegen sich momentan etwa im Bereich der Heimcomputer-Software (von 29 bis 79 Mark, je nach Titel und System). Das Angebot an Erweiterungen ist für die meisten Videospielsysteme attraktiver als für die Computer. Lichtpistolen und eine 3D-Brille sind bereits erhältlich. Exoten wie eine Strickmaschine und ein »Fitneß-Teppich« sind angekündigt.

Ein Vorteil, den die Systeme von Sega und Nintendo bieten, sind die Steuerregler (Joypads). Man kann über ihre Handlichkeit streiten, doch sie haben zwei Feuerknöpfe, mit denen man verschiedene Aktionen auslösen kann. Am wichtigsten ist es aber, daß die neuen Systeme von Sega und Nintendo den 8-Bit-Heimcomputern in wesentlichen Punkten technisch überlegen sind. Grafik und Komplexität vieler Videospiele sind enorm hoch.

Wir wollen natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Konsolen auch Nachteile gegenüber den Computern aufweisen. Die Videospiel-Systeme sind eben »nur« fürs Spielen konzipiert. Ein Computer kann für viele andere Arbeiten nützlich sein.

Näheres über die einzelnen Systeme erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Alle technischen Daten beruhen auf Angaben der Hersteller. Wer sich ausführlich über die aktuellen Spiele für die verschiedenen Systeme informieren will, sollte zusätzlich die Videospiel-Tests in dieser Ausgabe lesen. Diese feste Rubrik wird regelmäßig in Power Play erscheinen. (mg)

Nintendo Entertainment System

Eingeweihte Freaks fieberten der Einführung des Nintendo-Videospiels lange entgegen. Die zirka 13 Millionen Besitzer dieses Systems können sich ja nicht alle geirrt haben. Warum ist es so erfolgreich?

Das altmodische Design täuscht. Ungeahnte Fähigkeiten schlummern im Verborgenen

Japans Marktführer in Sachen Computer und Videospiele ist unbestritten das Nintendo Entertainment System (NES). In jedem vierten japanischen Haushalt findet man diesen kleinen grauen Kasten. Über zweihundert Module stehen den spielfreudigen Japanern zur Auswahl. Monat für Monat überschütten die verschiedenen Softwarehäuser den Markt mit neuen Produkten. Einen großen Teil des Kuchens beanspruchen die Spielautomaten-Hersteller, die ihre Arkadenhits meistens postwendend für das NES umsetzen.

In Deutschland dagegen steckt das System noch in den Kinderschuhen. Im Moment sind knapp zwanzig Module erhältlich. Dabei handelt es sich ausschließlich um ältere Spiele, die von Nintendo selbst programmiert wurden. Bei aller Kritik wegen dem Alter verschiedener Spiele, sollte nicht vergessen werden, daß das Erscheinungsjahr eines Programms nicht zwangsläufig mit dessen Qualität zusammenhängen muß. Bestes Beispiel dafür ist der Redaktionsliebling »Super Mario Bros.«.

Das umfangreiche und sehr verlockende Sortiment an Spielen von Fremdherstellern wird 1988 zumindest teilweise auf den deutschen Markt kommen. So werden Spiele von Konami (Frühjahr '88), Capcom, Taito und Tecmo nächstes Jahr erscheinen. Darüber hinaus können wir 1988 mit einigen wirklich neuen Nintendo-Spielen rechnen, die im Moment gerade die amerikanischen Hitparaden stürmen (siehe Test von »Kid Icarus« in dieser Ausgabe).

Die Lichtpistole und der Roboter, den man bei speziellen Modulen als Spielpartner einsetzen kann, wird es zum Jahreswechsel geben. Im März '88 soll der Fitneßteppich der Firma Bandai, für den es in Japan bereits sieben Module gibt, veröffentlicht werden. Mit Hilfe dieses Teppichs und Ihren Füßen können Sie die Spielfigur auf dem Bildschirm steuern. In Amerika wird seit kurzem ein neuartiges Modul von Nintendo angeboten, das mit Hilfe einer eingebauten Lithium-Batterie Spielstände und High Scores zirka fünf Jahre speichern kann. Es heißt »Legend Of Zelda«, und wird in der nächsten Ausgabe ausführlich getestet.

Wer sich mit den technischen Daten von Heimcomputern auskennt, dürfte stutzig werden, wenn er die Zahlen des Nintendo-Videospiels liest. Da in dieser Konsole so gut wie keine Standardchips arbeiten, fallen die Daten ziemlich aus dem Rahmen. Daraus geht hervor, daß das Nintendo-Videospiel vor allem im Bereich Grafik den 8-Bit-Heimcomputern (C64, Schneider CPC, Atari XL/XE, Spectrum) überlegen ist. Das spiegelt sich auch in einer Vielzahl von neueren Spielen wider. Der Sound (fünf Tonkanäle) des NES kann sich hören lassen. Leider nutzen die verfügbaren Spiele die Soundfähigkeiten des Nintendo-Systems noch nicht aus.

(mg)

Nintendo kommt auf Touren

Wer den obenstehenden Text aufmerksam liest, wird feststellen, daß sich ein Satz wie ein roter Faden durch den Artikel zieht: »... wird im nächsten Jahr erscheinen.« Im Moment sieht die Lage bei der Software noch recht trist aus. Einige gute Spiele – neben dem schon erwähnten Hit »Super Mario Bros.« – gibt es zwar, aber die tollen neueren Module lassen weiter auf sich warten. Ausländische Fachzeitschriften berichten begeistert über die dort aktuellen Nintendo-Spiele.

Technisch gesehen ist das Nintendo eine starke Kiste, obwohl sie schon drei Jahre alt ist. Nur fehlt es in Deutschland noch an Programmen, die das Machbare aufzeigen. Daß man allerhand aus dem NES rausholen kann, steht fest. Wer 300 Mark und etwas Geduld übrig hat, sollte sich schon allein wegen Super Mario Bros. das Nintendo zulegen.

Leider ist der Preis für die Module meiner Meinung nach im Vergleich zu denen für andere Videospiel-Systeme etwas zu hoch.

(mg)

Sound	fünfstimmig
Maximal-Auflösung	256 x 230 Pixel
Farben	53
Sprites	64
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt, im Moment bis zu 128 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	19 (je 69 Mark)
Geplante Erweiterungen	Lichtpistole, Roboter, Fitneßteppich
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, »Ice Climber« (Spiel), Antennenumschalt-Box, zwei Joypads
Anschlüsse	Monitor/TV, zwei Joystick-Ports, Modulschacht, Erweiterungsport
Besonderheiten	Resetknopf, Pausefunktion per Joypad
Preis	299 Mark

Sega Master System

Endlich aus dem Dornröschenschlaf erwacht, schickt sich das Sega-Videospiel an, im diesjährigen Weihnachtsgeschäft den Durchbruch zu schaffen.

Das Sega Master System zusammen mit der Lichtpistole, die man sich zusätzlich kaufen kann

Seit nunmehr einem Jahr schlägt sich das Sega Master System durch den deutschen Computer-Dschungel. Großartige Erfolge konnte es bis jetzt noch nicht verzeichnen. Beinahe unbeachtet von Freund und Feind fristete es sein Dasein. Die Gründe dafür lagen nicht in einer allgemeinen Abneigung gegenüber Spielekonsolen, sondern vielmehr im ganzen undurchsichtigen Umfeld des Sega-Systems. So war es zum Beispiel nicht in vielen Geschäften zu finden. Aber das schlimmste, das wohl alle Sega-Besitzer zur Weißglut brachte, war der Mangel an neuen Spielen. Zudem sind 69 und 79 Mark für ein Modul auch kein Freundschaftspreis. Doch das ist heute Vergangenheit.

Um so freundlicher blicken die Sega-Freaks seit ein paar Monaten in die Zukunft. Nicht nur, daß in kurzer Zeit eine ganze Reihe bekannte und gute Spiele den Weg nach Deutschland fanden, sondern auch der Preis dieser Module wurde auf 49 beziehungsweise 59 Mark reduziert. Eine Ausnahme bilden die Zwei-Megabit-Cartridges, die 69 und 79 Mark kosten (zum Beispiel die Spielhallenknüller »Out Run« und »Space Harrier«). Warum die älteren Spiele nicht im Preis gesenkt wurden ist unklar.

Auch für die Besitzer der Lichtpistole brechen bessere Zeiten an. Frische Munition in Form von drei neuen Modulen ist seit kurzem im Handel. Überraschend schnell ist inzwischen sogar die 3D-Brille schon lieferbar. Leider läuft das erste 3D-Spiel nur in Verbindung mit der Lichtpistole. Weitere Titel sollen bald folgen. Einen ausführlichen Test der Brille mitsamt der Software finden Sie in einer der nächsten Ausgaben. Summa summarum sind mittlerweile um die 30 Module für das Sega Master System erhältlich.

Die technischen Daten können ebenfalls überzeugen. Vor den 8-Bit-Heimcomputern (C64, Schneider CPC, Atari XL/XE, Spectrum) muß sich das Master System bestimmt nicht verstecken – ganz im Gegenteil. Vor allem im Bereich Grafik (Scrolling, Sprites, Farben, Auflösung) zeigt es seine Überlegenheit. Manche Grafiken entlocken sogar eingefleischten Amiga-Freaks ein anerkennendes »Oh là, là!«. Leider klingen die zahlreichen Musikstücke in den meisten Spielen ziemlich ähnlich. Neuerdings wird teilweise neben der nur durchschnittlichen Musik und den Sound-Effekten auch Sprachausgabe geboten.

Vor der Zukunft muß den Sega-Fans momentan nicht bange sein. Spiele wie »Kung-Fu-Kid«, »Zillion«, »3D-Zaxxon«, »Great Golf« und »Great Basketball«, die noch dieses Jahr erscheinen sollen, kommen gerade recht für den Wunschzettel zu Weihnachten. 1988 will Sega noch mit einer weiteren Neuheit aufwarten. Das erste 4-Megabit-Modul wird der Automatenhit »Afterburner« sein.

Leider ist es nicht absehbar, ob und wann sich Fremdhersteller um das Master System kümmern werden. Gerüchteweise sollen diverse englische Softwarefirmen an der Sega-Konsole interessiert sein.

(mg)

Sega schlägt zurück

Ich war einer der ersten, die sich 1986 das Sega Master System zulegten. Von der ersten Minute an hat mich diese Kiste fasziniert. Spiele wie »Choplifter« und »Fantasy Zone« fesselten mich wochenlang an den Bildschirm. Nach dieser Anfangseuphorie wurde ich aber langsam sauer. Zusammen mit vielen anderen Leidensgenossen wartete ich vergebens auf neue Module. Diese Frust-Phase dauerte bis letzten Sommer. Seitdem werden wir mit hervorragenden neuen Spielen regelrecht bombardiert. Und preiswerter wurden sie auch noch.

Wer sich jetzt ein Videospiel kaufen will, der ist mit dem Sega-System bestens bedient. Umfangreiche Auswahl an Software und Hardware, von der Lichtpistole bis zur 3D-Brille, sorgen für Abwechslung im Wohnzimmer. Wenn die Produktion hochwertiger Software so weiter geht, habe ich keine Bedenken, daß sich das Sega-Videospiel durchsetzen wird. Die technischen Fähigkeiten dazu hat es auf alle Fälle.

Selbst finanzkräftigen und spielfreudigen Computer-Besitzern würde ein Blick auf die Sega-Kiste nicht schaden. (mg)

Sound	vierstimmig
Maximal-Auflösung	256 x 192 Pixel
Farben	64
Sprites	256
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt, im Moment bis zu 512 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	34 (49 bis 79 Mark)
Vorhandene Erweiterungen	Lichtpistole (169 Mark inkl. einem Modul mit drei Spielen), 3D-Brille (99 Mark), Joystick (39 Mark)
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, »Hang On« (Spiel), Antennenumschaltbox, zwei Joypads
Anschlüsse	Monitor/TV, zwei Joystickports, zwei Modulschächte, Erweiterungsport
Besonderheiten	Reset- und Pauseknöpfe
Preis	299 Mark

Atari XE-System

Jetzt gibt es die Atari XL/XE-Computer auch in Form einer Spielekonsole. Wird dies ein neuer Super-Coup von Atari, oder hat man sich verkalkuliert?

In diesen Tagen erscheint ein neues Videospiel von Atari, das technisch mit den Computern der XL/XE-Serie vollkommen identisch ist. Einzig und allein das Design, das eingebaute Spiel »Missile Command« und die fehlende Tastatur unterscheiden es von den Computern. Neben dem Modulschacht und dem Netzschalter sieht man auf der Oberfläche vier bonbonfarbene Schalter. Sie entsprechen den Funktionstasten der Atari-Computer. Der Modulschacht gleicht ebenfalls dem der Atari-XL/XE-Computer. Das heißt, daß man die Module für das XE-System auch auf den Computern verwenden kann. In der anderen Richtung klappt der Austausch natürlich genauso.

Wer dieses Videospiel erstanden hat, und sich vielleicht später mit Computer-Programmierung beschäftigen will, kann eine Tastatur separat erwerben. Zusammen mit dem »Flight Simulator II« auf Modul wird sie 99 Mark kosten. Da das Grundgerät stolze 249 Mark kostet, zahlt der Kunde also 348 Mark für einen normalen XL/XE-Computer mit abgesetzter Tastatur. Wieso er sich dann nicht gleich den Computer für 180 Mark kaufen sollte, ist nicht ganz verständlich.

An das XE-Spielsystem kann man alle Peripherie-Geräte anschließen, die auch an die XL/XE-Computer passen. Ob Drucker, Modem, Datasette oder Diskettenlaufwerk, die Schnittstelle dafür ist vorhanden. Die einzige echte Neuheit ist die Lichtpistole. Sie soll inklusive dem Spiel »Bug Hunt« für nur 69 Mark zu haben sein. Leider ist Bug Hunt eine recht simple Schießübung, die beim Probespielen niemanden so recht begeistern wollte. Ob weitere Software dafür in Arbeit ist, konnte uns Atari Deutschland leider nicht sagen.

Bis Ende des Jahres sollen knapp 20 Module lieferbar sein. Dabei handelt es sich ausschließlich um altbekannte Spiele, die vor einigen Jahren alle schon einmal erhältlich waren. Damals kosteten sie allerdings deutlich mehr als heute. Darunter sind Klassiker wie »Moon Patrol«, »Defender« oder »Donkey Kong«. Neue Spiele werden momentan nicht entwickelt. Viele Programme spielen sich zwar ganz gut, bieten aber grafisch und musikalisch größtenteils nur Durchschnittliches. Dies ist auch nicht verwunderlich, da ein Großteil der Spiele schon vor vier bis fünf Jahren programmiert wurde.

Das XE-System ist komplett: Konsole, Tastatur und Lichtpistole

Sound	vierstimmig
Maximal-Auflösung	320 x 192 Pixel
Farben	256
Sprites	8
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt, im Moment bis zu 128 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	zirka 20 (von 29 bis 49 Mark)
Vorhandene Erweiterungen	Atari XL/XE-Computer-Peripherie anschließbar
Geplante Erweiterungen	Lichtpistole (69 Mark plus »Bug Hunt«), Tastatur (99 Mark plus »Flight Simulator II«)
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, Joystick, »Missile Command« (eingebaut)
Anschlüsse	TV/Monitor, zwei Joystickports, Modulschacht, Atari-Schnittstelle, Tastaturanschluß
Preis	249 Mark

Damit wären wir auch schon bei den technischen Daten. Die Werte auf der Tabelle sind leider ziemlich irreführend. Die Höchst-Auflösung beträgt zwar 320 x 192 Pixel, doch kann man in dieser Grafikstufe zum Beispiel nur zwei Farben benutzen. Jede Auflösungsstufe einzeln zu erklären, würde zu weit führen. Wer sich im einzelnen über die Technik des XL/XE informieren will, möge bitte den Vergleichstest der 8-Bit-Computer in Ausgabe 11/87 unserer Schwesterzeitschrift Happy-Computer lesen. Ähnlich verhält es sich mit den Farben. Einfach ausgedrückt ist es so, daß das XE-System in grafischer Hinsicht dem VCS-Videospiel zwar deutlich überlegen, Sega und Nintendo allerdings unterlegen ist. Die Soundfähigkeiten gleichen in etwa denen des Sega-Videospiels. Sie sind befriedigend, aber nicht überragend.

Warum Atari einen Aufguß der XL/XE-Serie anbietet und nicht endlich das technisch bessere Atari 7800-Prosystem, das kompatibel zum VCS ist, weiß wohl nur Atari selber. (mg)

Nur von außen moderner

Man hält es nicht für möglich. Da wird doch ein »neues« Videospiel auf den Markt gebracht, das nichts, aber auch gar nichts Neues bietet. Es ist technisch vollkommen identisch mit den XL/XE-Computern. Wenn Atari wenigstens neue Software entwickelt hätte, die das XE-System ausnutzen würde...

Das Positive daran ist, daß die vielen XL/XE-Besitzer endlich günstig an die alten Klassiker kommen. Wer den Computer hat, sollte sich einige Module genauer ansehen. Die eine oder andere Perle ist sicher dabei.

Aber warum sich dafür ein überteuertes und veraltetes Videospiel kaufen? Dann schon gleich den richtigen Computer. Damit kann man mehr machen und er ist sogar billiger.

Wer sich aber ein reines Spielesystem zulegen will, sollte sich lieber an Sega oder Nintendo halten. (mg)

Atari VCS 2600

Seit 1979 übersteht das Atari VCS alle Höhen und Tiefen des Videospielmarkts. Wird es auch seine neuen Konkurrenten in die Schranken weisen?

Das Gehäuse des Atari VCS wurde im Lauf der Zeit öfters verändert: Hier sehen Sie die neueste Version.

Man könnte das Atari-VCS-Videospiel fast mit dem guten alten VW-Käfer vergleichen. Seit nunmehr acht Jahren läuft das VCS ununterbrochen und erfolgreich vom Produktionsband, ohne daß es technisch verbessert wurde. Allein das Styling wurde windschnittiger.

Die Spielekonsole von Atari ist der letzte Mohikaner der ersten Videospiel-Generation aus den Jahren zwischen 1979 und 1983. Ob Colecovision, Intellivision, Vectrex oder wie sie alle hießen – keines hat den Beinahe-Zusammenbruch des Marktes 1983/84 verkraftet. Einzig und allein das VCS konnte sich bis heute in den Regalen mancher Kaufhäuser und in den Katalogen der Großversender halten. Das umfangreiche Soft- und Hardware-Angebot und wohl auch der Name Atari (aus den Spielhallen bekannt) gab den Ausschlag zugunsten des VCS.

Zu seiner Glanzzeit konnte man unter 200 verschiedenen Modulen für das VCS wählen. Namhafte Unternehmen wie Parker, ITT und 20th Century Fox produzierten Software für den Marktführer im Bereich Videospiele. Ganz zu schweigen von der Auswahl an Peripherie. Vom Trackball, über das Joyboard (steuern mit den Füßen), bis hin zur Computertastatur war alles vorhanden. Heute findet man die meisten Module und Erweiterungen nur noch auf Flohmärkten oder per Kleinanzeige in Zeitschriften.

Die Situation soll sich aber laut Atari wieder verbessern. Neue Spiele (»Solaris«, »Midnight Magic«) wurden vor kurzem ausgeliefert. Weitere sind geplant, dazu Wiederveröffentlichungen von älteren Programmen, die nicht mehr erhältlich waren. Darunter befinden sich auch Produkte von Fremdherstellern. Selbst Computersoftware-Giganten steigen aktiv in den Videospielmarkt ein. Demnächst werden zum Beispiel »Summer Games« und »Winter Games« von Epyx sowie »Kung-Fu Master« von Activision veröffentlicht. Jedenfalls ist der Bedarf an Spielen weiterhin enorm. Lieferengpässe können da durchaus mal vorkommen, denn das VCS ist nicht nur das meistverbreitetste, sondern auch dieses Jahr wieder das meistverkaufte Videospiel in Deutschland.

Der Grund dafür liegt auf der Hand: Es gibt einfach keine billigere Möglichkeit, sich mit Videospielen zu vergnügen. Wer nicht mehr als 130 Mark ausgeben kann oder will, dem bleibt nur das Atari VCS. Die Tatsache, daß die Qualität der VCS-Programme nicht annähernd an die seiner neuen Konkurrenten herankommt, muß man in Kauf nehmen.

Die technischen Daten bekamen wir auf Anfrage von Atari Deutschland. Wenn dies kein Versehen seitens Atari war – warum nützt dann kein Spiel diese Fähigkeiten aus? Daten hin, Daten her; fest steht: Das VCS kann in technischer Hinsicht den Videospielen der neuen Generation, also Sega und Nintendo, nicht das Wasser reichen. Sowohl was Grafik und Sound, als auch die Komplexität der Programme betrifft, ist der Unterschied zu seiner Konkurrenz gigantisch.

Um noch einmal auf den Vergleich mit dem VW-Käfer zurückzukommen. Die Produktion dieses Autos wurde bekanntlich vor kurzem eingestellt. Ein schlechtes Omen?

(mg)

Der Zahn der Zeit

Ja,ja – das waren noch Zeiten, als ich vor fünf Jahren stolzer Besitzer eines Atari VCS war. Wie haben meine Freunde und ich damals neuen Spielen entgegengefiebert. Da sie prinzipiell zirka zwei Monate später als angekündigt auf den Markt kamen, war die Zeit der Vorfreude recht lange (diese Taktik hat Atari scheinbar bis heute beibehalten).

Heutzutage mutet das VCS wie ein Oldtimer an. Sowohl intensiv ich persönlich auch Module und Zubehör für das Atari-VCS sammle, genauso entschieden muß ich davon abraten, heute das VCS zu kaufen. Wer sehr knapp bei Kasse ist, sich aber trotzdem ein Videospiel leisten will, dem bleibt allerdings nur das VCS. In seiner Preisklasse ist es konkurrenzlos. Allen anderen Interessenten würde ich raten, sich einmal ein paar Spiele für jedes System anzuschauen, bevor entschieden wird. Ich glaube, daß dann wohl jeder den großen Unterschied zwischen dem VCS und den Videospielen der neuen Generation bemerken wird. (mg)

Sound	dreistimmig
Maximal-Auflösung	320 x 200 Pixel
Farben	256
Sprites	keine Angabe
Speicherkapazität der Module	bis zu 16 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	zirka 30 (19 bis 39 Mark)
Vorhandene Erweiterungen	Trackball, Paddles
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, Joystick
Anschlüsse	TV, zwei Joystickports, Modulschacht
Besonderheiten	Umschalter Farb/Schwarzweiß-TV, Reset- und Select-Tasten, Schwierigkeitsgrad-Schalter
[illegible]	129 Mark

POWER WETTBEWERB

Große Star Trek-Aktion:

Atari ST zu gewinnen

Captain Kirk an Brücke: Unbekannter Computer nähert sich der Enterprise. Sweatshirts und Spiele bilden außerdem eine Trostpreis-Formation.

Mit ziemlich genau einem Jahr Verspätung wird in diesen Tagen »Star Trek« für den Atari ST veröffentlicht. Die Umsetzung für den C 64 wird noch ein wenig auf sich warten lassen, denn sie erscheint nicht vor 1988. Im offiziellen Spiel mit den Helden vom Raumschiff Enterprise darf jeder endlich mal selber Captain Kirk sein oder als Mr. Spock faszinierende Entdeckungen machen. Die ST-Version, die jetzt endlich in den Handel kommt, ist mit derjenigen identisch, die wir bereits vor einigen Monaten in Happy-Computer testeten und sehr gut bewerteten.

Allen klingonischen Angriffen zum Trotz ist es der Enterprise gelungen, einige schöne Preise für einen Wettbewerb in unsere Galaxis zu schmuggeln, den wir in Zusammenarbeit mit Firebird und Ariolasoft präsentieren. Jeder, der drei Fragen richtig beantwortet und uns bis zum Einsendeschluß seine Postkarte mit den Antworten schickt, nimmt an der Verlosung teil.

Der 1. Preis ist eine echte Spiele-Maschine: Ein Atari 520 ST komplett mit Floppylaufwerk, Maus und »Star Trek«-Spiel, anschließbar an einen Fernseher.

Als Trostpreise winken außerdem zehn Disketten mit Star Trek für den ST und zehn flauschige Star Trek-Sweatshirts. Damit jemand, der keinen ST besitzt, nicht eine für ihn völlig nutzlose Diskette gewinnt, solltet Ihr auf Eurer Karte bitte angeben, welcher Trostpreis Euch im Falle eines Gewinns lieber wäre (Spiel oder Sweatshirt). Der 1. Preis wird davon unabhängig unter allen richtigen Einsendungen verlost. Wir und die intergalaktische Föderation wünschen Euch viel Glück beim Mitmachen. (hl)

Bild: Firebird

Die Preisfragen

1) Wie heißt der schlitzohrige Erste Offizier an Bord der Enterprise?

2) Wie viele Star Trek-Kinofilme gibt es bis jetzt?

3) Wie heißt die berühmte Transportmethode, mit der Menschen durch Molekular-Zerbröselung von einem Ort zum anderen gestrahlt werden?

Einsendeschluß ist der 10. Januar 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Star Trek
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Ein Bild von der grafisch beeindruckenden ST-Version

1. Preis: ein Atari ST, der nicht nur beim Spielen Freude macht

Weihnachten steht vor der Tür und die beste Spiele-Jahreszeit hat begonnen. Viele hochkaratige Neuerscheinungen füllen den Computerspiel-Teil in dieser Ausgabe.

Herzlich willkommen zur ersten unserer drei Test-Rubriken. In Power Play besprechen wir Computer-Video- und Automatenspiele. Die Computerspiel-Rubrik, die hier beginnt, ist die größte in diesem Trio. Gerade jetzt in der Vorweihnachtszeit hat es viele interessante Neuerscheinungen gegeben. Aus Platzgründen mußten wir viele Tests deshalb auf eine halbe Seite quetschen. Außerdem liegen noch viele Programme in der Luft, die zu Redaktionsschluß noch nicht fertig waren. Unser ausführlicher Messebericht von der PCW-Show im Aktuell-Teil dieser Ausgabe gibt Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die Spiele, die wir in den nächsten Monaten erwarten dürfen.

Am Ende der Computerspiel-Tests findet Ihr Vorstellungen von wichtigen Umsetzungen. Da die Qualität vieler Spiele von Version zu Version oft sehr unterschiedlich ist, halten wir es für wichtig, Umsetzungen extra zu testen, zu bewerten und Bildschirmfotos von ihnen zu zeigen. Falls uns mehrere Versionen eines Spiels gleichzeitig erreichen, machen wir auch gerne einen »Multiformat-Test«. Ein Beispiel dafür ist die »Thundercats«-Besprechung in dieser Ausgabe.

Alle Tests werden von unserem Spiele-Team geschrieben. Im Laufe der Zeit findet Ihr bestimmt heraus, welcher unserer Tester am ehesten Euren Geschmack trifft. Bei besonders wichtigen oder umstrittenen Programmen bieten wir Euch mehr als nur eine Meinung. Es kommen dann mindestens zwei Mitglieder unserer Redaktion zu Wort.

Wir bewerten Grafik und Sound extra, aber am wichtigsten ist die Gesamtbewertung. Sie sagt schlicht und einfach, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Wer sich beim Software-Kauf an unseren Wertungen orientiert, sollte vor Flops sicher sein. (hl)

Shoot 'em up Construction Kit

Mit diesem Programm können Sie Spiele machen wie ein Profi, selbst wenn Sie von Basic und Assembler keine Ahnung haben.

Grafik	einstellbar
Sound	einstellbar
Power-Wertung	8.5

C 64
45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Outlaw

Wen hat es noch nicht in den Fingern gejuckt, einmal ein Ballerspiel zu schreiben? Aber wie? Basic ist zu langsam für ein schnelles Spiel und Maschinensprache nicht nur aufwendig, sondern für viele noch eine Geheimsprache. Grund genug, um das tolle Projekt auf unbestimmte Zeit (sprich nie) zu verschieben. Aber jetzt ist Schluß. »Shoot 'em up Construction Kit«, von seinen Programmierern liebevoll »SEUCK« abgekürzt, ist da.

SEUCK ist völlig menügesteuert. Man kann beliebig in den Menüs herumspringen und ohne Probleme von einem zum anderen wechseln. Um die verschiedenen Funktionen auszuwählen, benutzt man entweder die Tastatur oder einen Joystick. Während man zeichnet, konstruiert und an seinem Machwerk rumbastelt, kann man es jederzeit testen.

Im Sprite-Editor können Sie 128 Sprites für das Spiel zusammenbasteln. Sie wählen zwischen 16 Farben, können die Sprites beliebig drehen und wenden, spiegeln und im Speicher herumkopieren. Außerdem gibt es die Möglichkeit, mehrere Sprites zu verknüpfen und so ein riesiges Objekt auf den Schirm zu bekommen.

Im Menüpunkt »Objects« werden sie animiert und in verschiedene Gruppen eingeteilt. Das ist wichtig, damit der Computer später zwischen Freund, Feind, Schüssen und Explosionen unterscheiden kann. Man kann auch Sprites zusammenfassen und sie wie in einem Film abspielen. Das Maximum sind 18 Bewegungsphasen. Alles in allem können sich 36 feindliche Objekte gleichzeitig auf dem Schirm tummeln; Schüsse sind hier noch nicht mitgezählt. Dann beginnt allerdings der Schirm zu flackern, und das Scrolling gerät ein wenig aus dem Takt.

Wüste Ballereien: Vier komplette Spiele werden gleich mitgeliefert

In diesem Menü wird auch festgelegt, wie sich ein Sprite im Spiel dann verhalten wird: Ob und mit wievielen Treffern man es abschießen kann, wieviele Punkte man dafür bekommt, wie schnell der Gegner fliegt, in welche Richtungen er schießt und viele Dinge mehr. Ähnliche Parameter kann man auch für seine eigenen Spielfiguren bestimmen. An jedem Spiel können zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Zu einem Ballerspiel gehören auch Sound-Effekte wie Schußgeräusche und Explosionen. Zu jedem Schuß oder jeder Explosion kann man einen kleinen Effekt programmieren, der dann abgespielt wird.

Im nächsten Menupunkt dreht sich alles um den Hintergrund. [illegible] 254 verschiedenen [illegible] aus, die je 4 x 8 Punkte groß sind [illegible] nach seinen [illegible] ten [illegible] gen Bildschirm mit diesen winzigen Blöcken zupinseln muß, faßt [illegible] Quadraten zusammen. Diese können dann beliebig auf der Hintergrund»landkarte« verteilt werden. Wer will, kann »Killer-Blocks« definieren, auf denen die Spielfigur stillsteht oder explodiert.

Wenn Sie Sprites, Hintergrund und Sounds entworfen haben, kommt das vielleicht interessanteste Stück Arbeit. Die Sprites werden plaziert und deren Bewegungsabläufe festgelegt. Man fährt mit dem Zeiger die Karte entlang, stoppt an der gewünschten Stelle und positioniert das Sprite. Dann drückt man noch mal den Feuerknopf und fährt mit dem Joystick den Weg vor, den das Sprite später nehmen wird. Im Spiel erscheint dann genau an der Stelle das Sprite und bewegt sich so, wie Sie es ihm vorgegeben haben.

Schnell ist ein schönes Sprite gemalt

Hier werden die Limits für den Spieler festgelegt

Bei SEUCK gibt es auch einige Einschränkungen: der Bildschirm kann nur von oben nach unten scrollen, stillstehen oder geschoben werden. Seitliches oder gar diagonales Scrolling ist nicht möglich. Leider gibt es auch keine Extrawaffen, mit denen man seine Spielfigur bestücken kann, und eine High-Score-Liste fehlt völlig. Dafür steht aber das Programm komplett im Speicher; es braucht also nichts mehr nachgeladen zu werden.

Wenn Ihr Spiel fertig ist, können Sie eine Version speichern, die auch ohne das Hauptprogramm läuft. Und jetzt kommt das Beste. Sie haben das Copyright auf das Programm und können damit anfangen, was Sie wollen. Ein Spiel, das mit SEUCK geschrieben wurde, darf man sogar verkaufen. Allerdings müssen Sie in dem Programm einen Hinweis darauf geben, daß es mit dem Construction Kit geschrieben wurde.

Das SEUCK stammt von bekannten Programmierern: Jonathan Hare und Christopher Yates, die durch »Wizball« oder »Parallax« berühmt wurden, haben hier die Utilities zusammengefaßt, mit denen Sie auch selber gearbeitet haben. Damit man sich nach dem Kauf gleich richtig austoben kann, haben sie gleich vier komplette Programme mitgeliefert. Bei unserer Test-Version waren »Slap and Tickle« und »Outlaw« mit auf der Diskette. Wenn man genug gespielt hat, kann man sich gleich daran machen, beide ganz nach den persönlichen Wünschen zu verändern.

SEUCK wird in einer Version mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch verkauft werden. Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Version, da die Übersetzungsarbeiten zu Redaktionsschluß noch nicht beendet waren. (al)

Super!

Lange habe ich darauf gewartet. Ein Construction Kit, mit dem man sich so richtig austoben kann und bei dem einem nicht andauernd ein »Syntax Error« entgegenblinkt.

Trotz einiger Einschränkungen ist SEUCK erstaunlich vielseitig. Fast jeder Veteran wie »Space Invaders«, »Galaxian« und »Xevious« kann problemlos mit dem Kit programmiert werden. Aber auch neue Spielideen sind für SEUCK kein Problem. Alles, was man braucht, ist ein wenig Fantasie. Und man muß sich halt vor dem Kauf im klaren sein, daß man nur Action- und nicht Plattform- oder Abenteuerspiele machen kann. Alle Utilities sind benutzerfreundlich und niedlich aufgebaut. Es sollte also kein Problem sein, in einem Tag ein tolles Spiel zu machen.

Im übrigen finde ich es sehr fair, daß die Spiele ohne das Construction-Set laufen und man sie sogar verkaufen darf.

Gut!

Was mich am meisten begeistert, ist die Benutzerfreundlichkeit. Selbst wenn man kaum einen Blick in das Handbuch riskiert, kann man in kürzester Zeit ein lauffähiges Spiel schreiben. Und es gibt wohl kaum ein schöneres Erlebnis als wenn das selbstgemalte Sprite die ersten Schritte auf dem Bildschirm macht. SEUCK ist ein Spielebaukasten im wahrsten Sinne des Wortes und keine verkappte Programmiersprache. Hier kann wirklich jeder, der ein wenig Zeit und Kreativität investiert, professionell aussehende Action-Spiele schreiben.

Da der Speicherplatz nicht ausreichte, haben die Programmierer es leider nicht geschafft, eine Art »Extrawaffen-Editor« und eine High Score-Liste zu integrieren.

Wer sich daran nicht stört, sollte bei SEUCK zugreifen. Ein derart leistungsfähiger Spiele-Generator läuft einem nicht alle Tage über den Weg.

Captain America

Grafik	7,5
Sound	6
Power-Wertung	5

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gol

Am 4. Juli, dem amerikanischen Nationalfeiertag, bekommt der Präsident der Vereinigten Staaten unheimlichen Besuch. Der Gast heißt Dr. Megalomann und ist das Musterexemplar eines gepflegten Bösewichts. Er stellt ein Ultimatum. Wenn der Präsident ihn bis Mitternacht nicht an die Regierung läßt, werden die U.S.A. mit einem genetischen Virus verseucht. Der Virus soll mit einer Rakete von Dr. Megalomanns unterirdischem Hauptquartier abgeschossen werden, das in der Wüste liegt. Der einzige Überlebende eines Stoßtrupps berichtet von schrecklichen Wachrobotern und hoher radioaktiver Strahlung. Der Präsident denkt schon an Kapitulation, denn in wenigen Stunden läuft das Ultimatum ab. Jetzt kann nur noch einer helfen: Captain America, der blonde blauäugige Superheld. Bereits bestens bekannt als Comic-Star, gibt er jetzt sein Computerspiel-Debut.

Die Festung des Schurken besteht aus fünf Etagen mit je vier Abschnitten. Hier muß Captain America die verschiedensten Wachroboter ausschalten, indem er sie mit seinem Superschild trifft. Zu jedem Sektor kann er aus einem Computer Informationen abrufen, die in englischer Sprache auf dem Bildschirm erscheinen. Die Action dominiert in diesem Spiel, das vom Konzept her etwas an »Impossible Mission« erinnert. (hl)

Ein Superheld gegen vier Schurken-Sprites (C 64)

Heinrich: »Viel Grafik, wenig Spiel«

Der Programmierer hat eine ganze Menge aufwendiger Grafik in den Speicher des C 64 gepackt. So steuert in einem Bild die Hand von Captain America. Mit ihr drückt man auf diverse Knöpfchen, um an Informationen heranzukommen und den Lift zu aktivieren. Die Duelle mit den diversen Roboter-Typen können sich auch sehen lassen. Das Spielprinzip ist leider nicht allzu originell und nach ein paar Stunden verspürte ich wenig Lust, Captain America weiter auf die Sprünge zu helfen. Wer ein technisch ansprechendes Action-Spiel der komplizierteren Sorte sucht, wird mit diesem Programm am ehesten glücklich werden. Doch mehr als das Fazit »Knapp über dem Durchschnitt« kann mir auch der böse Superschurke Dr. Megalomann nicht abringen.

Harte Burschen bei der Arbeit (C64)

Anatol: »Ein Schlag ins Gesicht«

Es wird Frühling, die Mülltonnen schießen wieder. Aber das ist nicht das einzig Ungereimte an diesem Spiel, die Schläger sehen eher nach friedlichen Joggern und Bürohengsten aus. Auch das Mickey-Sprite sollte noch einige Müslis futtern, bevor es sich auf die Straße wagt.

Street Gang ist auf Dauer nicht nur öde, sondern auch noch zu schwer. Wenn eine Mülltonne oder ein Gegner losballert, hat man kaum eine Chance, sich zu ducken. Nichts gegen ein schweres Spiel, aber hier knallt man irgendwann mal haßerfüllt den Joystick in die Ecke. Was mir gut gefallen hat, war die Titelmusik. Sie ist technisch brillant und klingt fetzig. Aber das Spiel?

Street Gang

Grafik	4
Sound	8
Power-Wertung	3

C 64 (Atari ST, Amiga)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Mickey und seine Eltern sind aus einer langweiligen Kleinstadt nach New York gezogen. Er merkt schnell, daß dort die richtig harten Jugendbanden, die »Street Gangs«, unterwegs sind. Sie lümmeln sich mit Vorliebe auf den Straßen und terrorisieren alte Leute. Da Mickey nicht als Landpomeranze verschrien sein will, möchte er natürlich kräftig mitmischen.

Schon bald kommt es zur ersten Begegnung mit dem Bandenchef Locke. Dieser macht ihm ein Angebot: Wenn Mickey es schafft, ihm die schmückende Haartolle abzuschneiden, wird er in die Bande aufgenommen. Mickey willigt ein.

Seitdem ist die Hölle los: Er muß sich gegen die ganze Bande verteidigen, die ihn durch die Stadt hetzt. Einige besonders fiese Gegner verstecken sich sogar in Mülltonnen und schießen auf ihn. Mickey ist aber ein tapferer Junge und gibt's ihnen kräftig zurück. Dazu kann er Messer, Tränengas, einen Baseballschläger, großkalibrige Waffen oder seine bloßen Fäuste einsetzen.

Unser Held läuft von links nach rechts und gibt den Angreifern eins auf die Mütze. Da es einige Kraft kostet, diese zu verprügeln, muß er sich beeilen, zum Ziel zu kommen und dem Oberboß die Locke zu kappen. (al)

INTERNATIONAL

KARATE +

Wer International Karate + für eine schlappe Fortsetzung hält, wird sein blaues Wunder erleben!

Heinrich Lenhardt in Happy Computer 7/86 zu International Karate: „Klarer Fall: Dieses schnelle Karatespiel wird ein durchschlagender Erfolg ..." Was wird man dann erst über International Karate + sagen?

- Jetzt kämpft man gleichzeitig gegen 2 Gegner
- Zusätzliche Geschicklichkeitsprüfung
- 3 Kampfsequenzen mehr
- Verbesserter Sound
- Unglaublich gut animierte Hintergrundscreens

ERHÄLTLICH FÜR
COMMODORE 64/128
CASSETTE UND DISKETTE

Thundercats

Mumm-Ra ist der Oberbösewicht in »Thundercats«. Lion-O nimmt es mit dessen Schergen auf.

C 64, Schneider CPC 6128 (Atari ST, CPC 464/664, Spectrum, Nintendo)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

In Amerika und England ist eine Spielzeug- und Zeichentrick-Serie groß in Mode, die eine Art Nachfolger zu »Masters of the Universe« ist: »Thundercats«. Zu diesem Helden-Team gibt es bereits ein Computerspiel, in dem sich alle Spielzeug-erprobten Bösewichte und braven Jungs tummeln.

Der Anführer der Bösen namens Mumm-Ra zeigt besonders viel Mumm, als er seine Handlanger losschickt, um die Mitglieder des Thundercats-Teams zu entführen. Der dreiste Coup gelingt, bei dem die Übeltäter nebenbei noch das Auge der Thundera mitgehen lassen.

Zum Glück hielt sich Lion-O nicht in der Thundercats-Zentrale auf, als der Überfall stattfand. Als er von dem Schlamassel erfährt, schwört er, daß er seine Freunde und den Stein befreien wird. Sein Weg führt durch 20 Level, in denen verschiedene Gegner Lion-O nach dem Leben trachten. Während Lion-O läuft, wird der Bildschirm gescrollt.

Bestimmte Gegenstände wie viereckige Kisten und Pilze können mit dem Schwert aufgeschlagen werden. Hinter ihnen verbergen sich Symbole, deren Aufsammeln eine neue Waffe, Bonus-Punkte oder ein Extra-Leben bringen.

Wenn Lion-O einen seiner Kumpels erreicht hat, folgt eine Bonusrunde. Schafft er es, seinen Freund zu befreien, bekommt er jede Menge Punkte als Belohnung.

Das Spielprinzip von Thundercats bietet wenig Neues. Laufen, Springen und Schießen beziehungsweise Zuschlagen stehen auf der Tagesordnung. Es ist aber sehr viel los und immer wieder neue Gegner greifen an, so daß man ganz schön ins Schwitzen kommt. Wichtiger Hinweis für CPC-Besitzer: Von der Schneider-Umsetzung lag uns nur eine spezielle 6128-Version vor. (hl)

Laßt Schwerter sprechen, wackere Helden (CPC 6128)

Lion-O hat die Chance, sich zu einem gefangenen Freund vorzukämpfen (C 64)

Gut!

Warnung: Thundercats ist weder sonderlich einfach noch allzu originell. Wer sich daran nicht stört, wird mit flotter Action-Kost bedient. Man ist ständig am Springen oder Kämpfen und wird munter aus allen Richtungen angegriffen. Diverse nette Extras versüßen den rauhen Alltag.

Durch die pausenlose Action wird man bestens unterhalten. Das gilt vor allem für die technisch sehr gute C64-Version, die gut animierte Sprites und tadelloses Scrolling bietet. Bei der Schneider CPC 6128-Version fehlt es an Tempo und an Farben. Außerdem spielt sie sich noch schwerer als die Commodore-Version, bei der einige Leute in unserer Redaktion bereits erhebliche Schwierigkeiten hatten, den ersten Level zu schaffen.

Einsteiger seien vor dem Programm gewarnt, doch wer gut mit dem Joystick umgehen kann und Action-Spiele schätzt, wird mit Thundercats auf dem C64 zufrieden sein. Die CPC-Version spielt sich leider bei weitem nicht so gut und ist ein eher mäßiges Vergnügen.

Wertung	
Grafik	6
Sound	4.5
Power-Wertung	5.5

Die Wertungen für die Schneider CPC 6128-Version

Wertung	
Grafik	6.5
Sound	6
Power-Wertung	7.5

Die C 64-Version ist vor allem spielerisch ein ganzes Stück besser

Allein in vermoderten Verliesen

In 80 Tagen um die Welt

Grafik	5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	4	

C 64 (Amiga, Atari ST), • Rainbow Arts
39 Mark (Kassette), 49 (Diskette)

Die Abenteuer von Phileas Fogg, dem Romanheld von Jules Verne, kann man jetzt auf dem C 64 nachspielen. 80 Tage haben Sie, um einmal um die Welt zu reisen. Eine Weltkarte zeigt Ihre Position auf dem Globus an. Während der Reise können Sie den Kapitän oder den Lokführer bestechen, um ein paar Tage Zeit zu gewinnen. Wer eine sichere Hand mit Karten hat, kann ein Spielchen zum Zeitvertreib und zum Aufstocken der Finanzen wagen.

Wenn man nach der langen Reise angekommen ist, folgt eine Arcade-Sequenz. Zuerst kämpft man im Dschungel von Indien mit wildgewordenen Eingeborenen und Tigern. Dann geht's weiter nach Shanghai, vorausgesetzt natürlich, daß genügend Geld für die Reisekosten da ist. Nach Indien und Japan folgt Amerika. Hier erwartet Sie eine rasante Fahrt und ein waschechter Tanz mit einem Indianerstamm, zu dem Sie sich erst durchkämpfen müssen. Die letzte Station der Reise ist London. Hier kämpft man sich zum Londoner Club vor, um den Gewinn der Wette abzuholen. Aber nur, wenn man alle Etappen in den 80 Tagen geschafft hat. (al)

Anatol. »Lieber eine echte Reise«

Tut mir leid, aber das spielt sich nicht gut. »In 80 Tagen um die Welt« ist gut programmiert, aber nicht sehr einfallsreich. Ähnlich verhält es sich mit der Musik: Sie ist technisch brillant, aber ohne Pep. Und die Hintergrundgrafiken erinnern an »Masters of the Universe-Arcade« und so manches Sprite an »Fist II«. Die Stationen sind zwar dem Buch entnommen, bringen aber nicht den optimalen Spielspaß. Vom Thema wäre es wohl besser gewesen, ein Adventure zu programmieren als ein Arcadespiel. Da hat man leider ein gutes Thema verschenkt. Das Kartenspiel ist zu leicht. Innerhalb weniger Runden hatte ich meine Besitztümer verdreifacht. Wenn's im Leben nur so schnell gehen würde (seufz)...

Ace 2

Grafik	5	
Sound	7.5	
Power-Wertung	3.5	

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) • Cascade

Ein fiktives Land (nennen wir es A) betreibt eine geheime Radar-Station in der Wüste nahe einer Meeresküste. Das Land B überwacht diese Radar-Station aus sicherer Entfernung mit einem Flugzeugträger. Dies gefällt Land A aber überhaupt nicht. A schickt also einen kleinen Kampfjet auf die Reise, um den Flugzeugträger von B zu vernichten. B sieht nicht tatenlos zu, sondern sendet seinerseits einen Kampfjet aus, um den Jet von A und die geheime Radar-Station zu zerstören.

Die Steuerung der Flugzeuge wurde bewußt einfach gehalten. Mit dem Joystick lenkt man Kurven und steuert die Höhe. Per Tastatur wird der Schub gesteuert, zwischen Raketen und Maschinen-Gewehr umgeschaltet und eine Landkarte auf dem Bildschirm eingeblendet. Von einer hochwertigen Simulation ist bei der simplen Steuerung keine Rede. Ace 2 ist ein reines Action-Spiel mit schwachem Simulations-Einschlag.

Die 3D-Grafik von Ace 2 sieht auf den ersten Blick zwar sehr flott aus, allerdings sind nur der Horizont, die beiden Ziele und die Jets selber zu sehen. Ansonsten ist die Landschaft leer — da kommt schnell Langeweile auf. Zum Ausgleich gibt es eine technisch brillante Titelmusik von Rob Hubbard und einen witzigen Kopierschutz, bei dem man Farben auf der Verpackung identifizieren muß. (bs)

Trotz geteiltem Bildschirm konnte uns die 3D-Grafik nicht begeistern. Außer dem Horizont ist fast nichts zu sehen (C 64)

Boris: »Luftk(r)ampf«

Wer sich bei Ace 2 eine tolle Flugsimulation erwartet, der wird ganz schön enttäuscht sein. Hier handelt es sich um ein recht mäßiges Action-Spiel, bei dem ich sehr schnell nach ein wenig Abwechslung gesucht habe. Am besten hat mir immer noch die fantastische Musik gefallen, auch die Anfangsgrafiken der bereitstehenden Flugzeuge fand ich toll. Aber sobald man in der Luft ist, wird die Grafik fade. Fluggefühl mochte bei mir überhaupt nicht aufkommen.

Immerhin ist Ace 2 etwas besser, als das sehr ähnliche Spiel zum Film »Top Gun«. Wer unbedingt einen simplen Luftkampf für zwei braucht: Bitte sehr. Ich verzichte lieber.

Computer shop und Gamesworld München

ACHTUNG! Neuer großer Laden in München
Auf über 150 qm Software in Massen

Trilogic Expert-Cartridge 119,-

Versand oder im Laden erhältlich!

C64-Neuheiten

	Kass. Disk.
Skate or Die	—/59.—
Bangkok Knights	29.—/39.—
Morpheus	29.—/39.—
Platoon	29.—/39.—
Hunt For Red October	a.A
Combat School	29.—/39.—
Druid II	29.—/39.—
Airborne Ranger	39.—/49.—
Stealth Fighter	39.—/49.—
Buggy Boy	29.—/39.—
Thundercats	29.—/39.—
Echelon	a.A
Apollo 18 Mission	a.A
Test Drive	—/59.—
Infiltrator II	29.—/39.—
Jinxter	—/59.—
International Karate+	29.—/39.—
Outrun	29.—/39.—
Shoot em up Const. Kit	—/49.—
Captain America	29.—/39.—
Mini Putt	—/59.—
Ultima V	a.A
Rygar	29.—/39.—
720°	29.—/39.—
Wizard Warz	29.—/39.—
Out Run	29.—/39.—

C64 Bestseller-Classics

Legacy of Ancients	—/59.—
Subbattle Simulator	—/59.
California Games	29/39.—
Thunder Chopper	—/59.—
Earth Orbit Station	—/59.—
Pirates	35.—/45.—
Defender of the Crown	—/35.—
Bards Tale II	—/59.—
The Last Ninja	25.— 35.
Gunship	35.—/45.—
Bismarck	29.—/39.—
Destroyer	—/39.—
Chuck Yengers adv. Flight Trainer	—/59.—
Superstar Icehockey	29.—/39.—

SSI-SSG-Spiele

Etherna Dagger	—/59.—
Realms of Darkness	/59.—
Battlegroup	—/59.—
Phantasie I	—/59.—
B—24	—/69.—
Shiloh	—/59.—
Roadwar Europe	—/59.—
Battles in Normandy	—/59.—
War in the South Pacific	—/89.—
Russia the Great War	—/89.—

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

C64

Water Polo	25.—/35.—
Evening Star	25.—/35.—
Track and Field	25.—/35.—
On the Tiles	25.—/35.—
Solomons Key	25.—/35.—
Battle Chopper	29.—/39.—
Mask	25.—/35.—
Jack the Nipper II	25.—/35.—
Lucas Film Comp.	29.—/39.—
Twin Tornado	25.—/35.—

	Kass. / Disk
Star Paws	25.—/35.—
Mega Apokalypse	25.—/35.—
World Class Leaderboard	25.—/35.—
Epyx Epics	—/35.—
Hysteria	25.—/35.—
Guild of Thieves	—/55.—
Up Periscope	—/59.—
Wizball	25.—/35.—
Manic Mansion	—/39.—
Moebius	—/59.—
Ace 2	25.—/35.—
Quedex	29.—/39.—
Bubble Bobble	25.—/35.—
X-15 Alpha Mission	—/39.
Elite Six Pack Vol. 2	25.—/35.—
Game, Set & Match Comp.	29.—/39.—
Freddy Hardest	25.—/35.—
Bad Cat	29.—/39.—
Druid	10.—/15.—
Chopo	10.—/15.—
Ubiks Music	10.—/—
Micro rythm +	10.—/—
On Court Tennis	10.—/—
Arcade Classics	10.—/—
On Field Football	10.—/—
Trantor	29.—/39.
Knight Orc	—/39.—
Zig Zug	—/39.—
Action Force	29.—/39.—
Power Struggle	29.—/39.—
Bobsleigh	29.—/39.—

Atari ST

Marble Madness	69.—
Bards Tale I	79.—
Defender of the Crown	72.—
Gunship	a.A.
Terrorpods	59.—
Impact	39.—
Subbattle Simulator	69.—
Chopper X	29.—
Bad Cat	49.—
Roadwar Europe	69.—
Phantasie I	69.—
Backlash	69.—
Gnome Ranger	39.—
TNT	49.—
Gauntlet II	a.A.
Tangle wood	a.A.
Leathernecks	a.A
Fright Night	a.A.
ST Replay	199.—
Mortville Manor	59.—
Not a Penny more	49.—
Ultima III	69.—
Battleships	a.A.
Indian Jones	59.—
Side walk	59.—
Leviathan	59.—
Hunt for red October	59.—
Blue War	59.—
Supersprint	49.—
Solomonskey	59.—

Amiga

The Surgeon	89.—
Bad Cat	59.—
Impact	39.—
Amegas	39.—
Roadwar Europe	69.—
Ultima II	69.—
Phantasie III	69.—
Fire Power	69.—
Space Port	49.—
Gnome Ranger	39.—
Testdrive	79.—
Fairy Tale	99.—
Backlash	69.—
Ferrari Formula One	a.A.
Garrison	59.—
Bards Tale	89.—
Leviathan	59.—
One on One Turbo	69.—
Galactic Invasion	69.—
Dark Castle	79.—
Land of Legend	99.—
Alternate Realyte	79.—
Fend	29.—
Space Ranger	29.—

Brett- und Rollenspiele ohne Computer

Adv. Squad Leader	95.—
Beyond Valor	85.—
Banzai	35.—
Up Front	60.—
Vietnam	55.—
TV Wars	65.—
Legend of Heros	30.—
ADD Forgotten Realms	30.—
ADD Bloodstone Wars	18.—
ADD Dyngeonaers Survival Guide	35.—
ADD World of Greyhawk	30.—
ADD Dragonlance Adventures	35.—
ADD Wilderness Survival Guide	35.—
1830	60.—
Flat Top	60.—
Rail Baron	40.—
SF Knight Hawks	28.—
Pattons Best	60.—
B 17 Queen o.t. Skiers	45.—
Ambush	60.—
Fire power	60.—
Freedom in the Galaxy	40.—
Dune	45.—
Gammarounders Game	30.—
Top Secret	30.—
Civilisation	60.—

und viele andere mehr

IBM

3 D Helicopter	49.—
Ancient art of War	79.—
Defender o.t. Crown	69.—
Subbattle Sim	69.—
Gunship	69.—
Star Flight	79.—
Superstar Icehockey	69.—
Space Max	125.—
Roadwar Europe	69.—
Hunt f. red October	69.—

XL

Viele Spiele auf Anfrage

Preisänderungen und Irrtumer vorbehalten

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen
Versand per NN oder Vorkasse plus 5.- Versandkosten. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop Landsberger Str 135 8000 München 2

089/502463

POWERTIPS

»Power Tips« sind da. In jeder Ausgabe von »Power Play« gibt es ab jetzt Spieletips, POKEs und Karten.

Auch der brillanteste Spieler kommt irgendwann an einen Punkt, an dem er nicht mehr weiter weiß. Entweder sind die gegnerischen Sprites zu übermächtig, die Rätsel zu schwer oder der Weg zum Obermonster zu verzwickt. Damit man das Programm nach einigen Versuchen nicht frustriert in die Ecke feuert, haben wir eine neue Rubrik ins Leben gerufen. Auf den folgenden Seiten findet Ihr schon die ersten Tips.

Das Wichtigste ist aber, daß diese Rubrik von Euren Beiträgen und Fragen leben wird: Jeder, der sich mit einem Spiel länger beschäftigt, macht so seine Erfahrungen (manchmal auch leidvolle...). Viele zeichnen ellenlange Karten. Andere haben eine ganze Latte von tollen POKEs zusammengetragen, und manche haben Spiele sogar ganz gelöst. Und genau das suchen wir in »Power Tips«.

Damit es sich für Euch auch lohnt, belohnen wir jeden veröffentlichten Beitrag, und sei er auch noch so klein. Ganz tollen Einsendungen winkt sogar der »Tip des Monats«, der mit 500 Mark gekürt wird.

Aber nicht nur Tips, sondern auch Fragen sind herzlich willkommen. Wer also an einem Punkt hängt, sollte uns sein Problem schreiben. Wir werden natürlich versuchen, sie zu beantworten. Fragen, die oft vorkommen und für ein Spiel typisch sind, werden dann veröffentlicht. Also, wenn Ihr mitmachen wollt, schreibt an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
»Power Tips«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Und jetzt viel Spaß mit den »Power Tips«
Euer

Anatol

Lurking Horror

Vorsicht; Hier gibt's die Auflösung zu Infocoms Horroradventure. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte nur äußerst vorsichtig weiterlesen.

– Der Hacker ist hungrig. Sein Essen sollte allerdings wohltemperiert sein. Also die Mikrowelle anwerfen und ein wenig mit den Einstellungen spielen.

Den satten Hacker fragen, was es mit dem Schlüsselbund auf sich hat.

– Das Paßwort und die Login-Nummer aus den Beilagen entnehmen. Dann den Einschaltmeldungen folgen. Wenn das Papier erscheint, klickt man so lange auf »More«, bis es nicht mehr weitergeht. Den Stein auf keinen Fall vergessen. Ohne ihn kann man das Spiel nicht lösen.

– Die Crowbar ist ein wichtiges Hilfsmittel. Er öffnet Ihnen Tür und Tor.

– Wenn Sie eine Lichtquelle suchen, sehen Sie doch im access panel des Lifts nach. Diese aber äußerst spärlich benutzen, ansonsten wird's schnell wieder düster.

– Die Klappe, die mit dem Vorhängeschloß gesichert ist, mit dem masterkey öffnen und nach unten weitergehen.

– Die Axt bekommt man unversehrt, wenn man sich Handschuhe anzieht und das Glas zerschlägt.

– Mit ihr das Kabel im infinite Corridor zerschneiden. Der maintenance man kommt jetzt auf Sie zu und will Ihnen Böses. Wenn Sie das Wachs auf ihn schütten, sind Sie ihn ein für allemal los.

– Im Dome alles bis auf die Handschuhe fallen lassen. Am Seil nach oben klettern. Dann die Türe öffnen und ganz nach oben gehen. Den Plug und den Brief, der darunterliegt, nehmen und schnell wieder ins Warme.

Mit der Leiter kommt man wieder zum Dome (»Put ladder on catwalk«).

– An der Türe zum Alchemielabor klopfen und warten, bis man hineingelassen wird. Dem Professor den Brief zeigen. Im Laboratorium das Pentagramm mit dem Messer zerschneiden, wenn der Professor selbst darin steht. Jetzt muß jeder Handgriff sitzen: den Kreis verlassen, den Tisch verschieben und raus durch die Falltür. Wenn es geknallt hat, kann man wieder nach oben gehen, die Überreste des Professors bewundern und alle wichtigen Dinge aus dem Labor mitnehmen.

– Am Dach des Brown Building die Kreatur mit dem Stein vertreiben. Das sollte man zweimal tun, auch wenn der Stein über das Dach fliegt. Sie nehmen ihn im Hof wieder auf.

– Im Pot die Hand suchen und in die Vat legen. Der Hand den Ring aus dem Laboratorium überstreifen.

– Wenn Sie die Hand dem Urchin zeigen, gerät er in Panik und läßt den Bolt Cutter fallen.

– Ein schwieriges Puzzle: Hinter der Fahrstuhltür im Basement ist noch ein Raum. Damit Sie das Puzzle lösen können, muß der Fahrstuhl im ersten Stock stehen. Die Türe mit dem Bolt Cutter öffnen und abstützen (wedge door with cutter), damit sie nicht zufällt. Die rostige Kette nehmen, und das eine Ende an den Haken im Basement hängen.

Mit dem Crowbar die Ziegelsteine entfernen. Das andere Ende der Kette um die Stange wickeln. Und jetzt wird's teuflisch: die Kette mit dem Padlock verschließen, sonst rutscht sie weg. Wieder hochgehen, den Cutter nehmen, und im Lift eine Taste nach oben drücken. Der Lift fährt an und reißt die Mauer in Stücke. Jetzt kann man alle Dinge mitnehmen, die vorher nicht durch den Spalt gepaßt haben.

– Den new brick kann man liegenlassen, er wird im Spiel nicht gebraucht und ist reiner Ballast.

– Den Urchins, die aus ihren Höhlen kriechen, kann man mit dem Cutter den Garaus machen. Dann nach unten gehen und sich von der Hand den Weg zeigen lassen.

– Den Slime mit dem Inhalt der Flask übergießen.

– Der Showdown: Die Hand taucht in das Wasser und versucht Ihnen etwas zu zeigen. Nehmen Sie das Kabel und schneiden Sie es mit der Axt durch. Die Schuhe müssen Sie anhaben, ansonsten werden Sie lebendig geröstet. Dann den Sicherungskasten öffnen, das Koaxialkabel entfernen und mit dem Stromkabel ersetzen. Zu guter Letzt den Stein auf die Masse werfen. Damit ist Lurking Horror offiziell gelöst. Wenn Sie jetzt den Stein noch nehmen... (al)

Wer kann helfen?

Delta

»Delta, oh Delta mein, warum komm ich nicht in den 18ten Level rein«, reimt Stefan Loch aus Oberasbach. Er hängt im 17ten Level am fünften Hindernis und kommt nicht weiter. Welcher gewitzte Arcadespieler ist schon so weit und kann ihm eine Karte zeichnen oder den entscheidenden Tip geben?

Zork III

Monika Tischer hat Probleme mit »Zork III – The Dungeon Master«. Sie hat zwar schon eine Menge gelöst, kommt aber jetzt nicht weiter. Wer kann ihr helfen?

– Wie kommt man an die Juwelen im Jewelroom? Hat der Roboter, der die Zeitmaschine wegräumt, eine Bedeutung?

– In welche Zeit soll man sich versetzen lassen? Was ist der Sinn der Maschine im Museum?

– Wozu sind die Leitern im Puzzle?

– Was bedeutet das Schiff, das am Flathead Ocean vorbeisegelt?

– Wozu braucht man key, hood, cloak und amulet?

Mermaid Madness

Kai Brunning aus Kassel-Waldau kommt bei dem Action-Adventure »Mermaid Madness« nicht weiter. Er schreibt, daß bevor er auch noch ertrinke, er ein paar Fragen habe:

1. Wie kommt man an den Schneidbrenner im zweiten Teil? Das Dynamit bei den Statuen scheint nichts genützt zu haben.

2. Warum ist das Dynamit bei den Statuen gelb und die anderen Stangen rot? Oder hat das nichts zu sagen?

3. Wofür sind Chest, Salzsack und die beiden Anker gut?

4. Wie kann man die Dynamitstange bei der Muschel gebrauchen?

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Mitarbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes für Euch einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKE, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also, viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)

»Space Harrier« (Sega)

Wie oft haben Sie sich schon darüber geärgert, daß man bei »Space Harrier« die »Continue«-Funktion nur dreimal anwenden kann? Nur sehr wenige dürften trotz dieser Hilfe alle 18 Runden überstanden haben. Da die Grafiken in den höheren Levels äußerst sehenswert sind, ist dies um so ärgerlicher.

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie das Spiel bis zu neunmal an der Stelle fortsetzen, wo Sie zuvor gescheitert waren. Wenn der »Game Over«-Schriftzug auf dem Bildschirm zu sehen ist, müssen Sie das Joypad nacheinander in folgende Richtungen drücken: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben. Die Eingabe sollte sehr präzise erfolgen, um sicher zu gehen, daß man nicht aus Versehen die Diagonalen drückt. (mg)

»Alex Kidd« (Sega)

Es scheint fast so, daß in jedem Sega-Spiel eine »Continue«-Funktion versteckt ist. So auch in »Alex Kidd in Miracle World«.

Wenn das Spiel zu Ende ist und die Punktzahl auf dem Bildschirm angezeigt wird, müssen Sie das Joypad nach oben gedrückt halten, während der Knopf Nummer 2 achtmal hintereinander gedrückt wird. Leider kann man den Trick nur dann anwenden, wenn am Spielende mindestens noch 400 Geldeinheiten auf Ihrem Konto stehen. Nachdem Sie das Spiel wieder aufgenommen haben, werden nämlich genau 400 Mäuse fehlen. So hat jeder Cheat-Modus seinen Preis... (mg)

Super Mario Bros. (Nintendo)

Die Fan-Gemeinde von »Super Mario Bros.«, dem bislang beliebtesten Nintendo-Spiel, wird von Tag zu Tag größer. Wer einmal damit begonnen hat, mit Hilfe von Mario die acht Welten zu erforschen, kommt so schnell nicht mehr von der Glotze weg. Es sind zwar viele Extras in dem Spiel versteckt (zum Beispiel die drei Warp-Zonen), aber eine richtige »Continue«-Funktion war bislang unbekannt.

Folgender Trick schafft auch hier Abhilfe. Wenn Sie nach Spielende den Knopf A gedrückt halten, während Sie die Start-Taste betätigen, beginnt das Abenteuer am Anfang der Welt, in der Sie zuvor das letzte Leben verspielt hatten, und brauchen sich nicht mehr durch die ersten Level quälen. (mg)

POKE-Ecke

Endlich haben Sie sich in den 99.ten Level vorgespielt, um den letzten und entscheidenden Screen zu Gesicht zu bekommen. Alles läuft nach Plan. Da kommt plötzlich ein verteufelt schnelles Sprite und – arrgghhh, Ihr letztes Bildschirmleben ist flöten gegangen.

Damit diese Horrorvision nicht Wirklichkeit wird, gibt's hier den ersten Teil einer riesigen POKE-Liste. Alle POKEs laufen mit den C64-Originalen. Das Eingeben ist ganz einfach: man löst einen Reset aus, tippt die POKEs ein und startet das Programm wieder mit dem entsprechenden SYS-Befehl. Danach kann man alles um einiges entspannter angehen.

Auf Wiedersehen, Monty:
POKE 21862,76 : POKE 21863,123 : POKE 21864,85 : SYS 16384 (unendlich viele Leben)

BMX Racers:
POKE 11617,138 : POKE 11168,2 : SYS 11770 (unendlich viele Leben)

BMX Simulator:
POKE 13937,0 : SYS 4096 (unendlich viele Leben)

0 B 1 S 2 3 B 4 D GR 5 B 6 7 FS BO 8 BO 16 KO 19 N 18 HH 17 TS 20 TS 21 22 W 24 W 25 26 W 28 27 30 29

BARBARIAN (Psygnosis)

Barbarian (Psygnosis)

Karsten Hahn aus Grevenbroich hat uns eine Karte zu Barbarian gezeichnet. Damit man auch noch etwas zu knobeln hat gibt es nur kleine Tips:

- Im zweiten Bild in der Mitte des Felsens springen, ansonsten wird Hegor »geplättet«.
- Im vierten Bild zuerst nach links gehen, dann kurz vor der Mauer umdrehen. Jetzt muß es schnell gehen: rennen, springen und dann nach unten weglaufen
- In Bild 15 ist ein Bogen zu sehen, der von einem Koloß bewacht wird. Anstatt sich mit ihm zu prügeln und dabei eventuell zu verlieren, sollte man lieber auf den Bogen verzichten. Er stellt sich nämlich als billige Attrappe heraus.
- Schnell reagieren muß man in Bild 23. Hier liegt nämlich der richtige Bogen. Um an ihn ranzukommen, gibt man folgende Kombination ein, »rennend springen, normal springen, rennen, Menüwechsel, Bogen aufnehmen, zweimal rückwärtsspringen. Danach sollten man den Bogen haben
- Wenn man in Bild 31 seinen Alabasterhaut vor dem Feuerschwall des Drachen schützen will., muß man zweimal mit dem Bogen schießen und danach rückwärtsspringen. Wenn man jetzt wieder das Bild betritt, verschwindet der Drache.

Ganz verzweifelte Barbaraner sollten einmal in das Happy-Sonderheft Nr 21 schauen. Da gibt es noch weitere Tips, um Hegor am Leben zu erhalten

Bombjack.
POKE 5112 . SYS 3101 (unendlich viele Leben)
Bombjack II:
POKE 7053, 200 SYS 39712 (unendlich viele Leben)
Breakthru:
POKE 56647,3 SYS 2560 (unendlich viele Leben)
Buck Rogers:
POKE 33182,250 SYS 32782 (unendlich viele Leben)
Challenge of the Gobots:
POKE 28798,80 SYS 16384 (unendlich viele Leben)
Chiller:
POKE 22857 173 SYS 50758 (unendlich viele Leben)
Comic Bakery:
POKE 59582.173. SYS 2304 (unendlich viele Leben)
Crazy Comets:
POKE 37002,169 : POKE 37003,0 POKE 37004, 234 SYS 24881 (255 Leben)
Dropzone:
POKE 1007,55 : POKE 1011 132 POKE 1012,255 SYS 1006 (unendlich viele Leben)
Druid.
POKE 39271.255 : SYS 5120 (255 Leben)
Elevator Action:
FOR I = 50911 to 50915 : POKE I , 234 NEXT : SYS 53200 (unendlich viele Leben)
Fairlight:
POKE 34413,234 : POKE 34414,234 : POKE POKEoke 34420.234 POKE 34421 234 SYS 20992 (unendlich viele Leben)
Feud.
POKE 16404 15 SYS 16384 (Alle Mixturen)
Firetrack:
POKE 12285,234 : POKE 12286,234 POKE 12287, 234 SYS 9216 (unendlich viele Leben)
Game Over:
POKE 15244,234 : POKE 15244,234 : POKE 15245,234 SYS 2304 (unendlich viele Leben)
Gauntlet
POKE 48621,96 SYS 32768 (unendlich viel Energie)
Head over Heels:
POKE 30315,144 . POKE 30316,144 SYS 324 (90 Spielfiguren und 90 Doughnuts)
I,Ball:
POKE 20669.234 . POKE 20670.2354 SYS 49741 (unendlich viele Leben)

S — Sumpfhüpfer
B — Bär
D — Dämon
GD — Großer Dämon
BO — Beil-Orc
FS — Fresstein
PS — Pfeilschütze
Krokodil-Orc
SK — Schwertkämpfer
K — Känguruh
KO — Koloss
TS — Teufelsspringer
Nashorn
HH — Höllenhund
W — Wachmann
DR — Drache
BS — Beilstatue

HM — Höhlenmensch
R — Ritter
MS — Mauerschlange
M — Mönch
NECRON-NECRON, Herrscher der Unterwelt
— Fallgitter/Steinfall
— Bogen
— Schild
— Pfeil
— Felsspitze fällt
— Drehhammer

I.C.U.P.S
POKE 3265,2345 : POKE 23676,2345 SYS 2064 SYS 33280 (unendlich viele Leben)

Imhotep:
POKE 38054,201 SYS 36443 (unendlich viele Leben)

Iridis Alpha:
POKE 16411 128 SYS 16384 (128 Leben)

Jail Break:
POKE 52050,173 : POKE 52097,173 SYS 51200 (unendlich viele Leben)

Krakout.
POKE 33802 234 : POKE 33803,234 : SYS 15312 (unendlich viele Leben)

Kung-Fu Master:
POKE 34142,128 SYS 32768 (unendlich viele Leben)

The Last V8:
POKE 7149,173 : POKE 7326,173 : SYS 3328 (unendlich viele Leben)

The living Daylights:
POKE 4390 238 SYS 4352 (unendlich viele Leben)

Mermaid Madness:
POKE 17274,169 : POKE 17275,0 : POKE 17276.234 SYS 16384 (unendlich viele Leben)

Metrocross.
POKE 13501.234 : POKE 13502 4096 (unendlich viel Zeit)

Mutants.
POKE 9273.230 SYS 4096 (unendlich viele Leben)

Nemesis
POKE 5868,255 SYS 5768 (255 Leben)

Oink
POKE 39922 165 SYS 16384 (unendlich viele Leben)

Olli and Lissa:
POKE 8844.165 SYS 7427 (unendlich viel Energie)

Panther:
POKE 14127,169 SYS 4096 (unendlich viele Leben)

Parallax:
POKE 5796,96 SYS 319 (unendlich viele Leben)

P.O.D.
POKE 26364,173 SYS 28112 (unendliche viele Leben)

Red Max:
POKE 6352,173 : SYS 2064 (unendlich viele Leben)

Saboteur
POKE 56325,255 SYS 30735 (255 Leben)

Wer noch POKEs oder Schummelistings hat, soll sich bitte an uns wenden. Bitte schickt uns aber ausschließlich POKEs für Originalversionen

Tip des Monats: Koronis Rift — Karten automatisch drucken.

»Die tollen Tips aus dem dritten Spiele-Sonderheft von Happy-Computer haben mich auf die Idee gebracht, ein Programm zu schreiben, das automatisch die Karten der einzelnen Rifts ausdruckt«, schreibt Rudolf Körner aus Horn in Österreich. Sein »Koronis-Map-Printer« hat uns derart begeistert, daß wir ihn spontan zum Tip des Monats gekürt haben.

Das Listing arbeitet nur mit der Disketten-Original-Activision-Version von Koronis Rift. Bei Amerika-Importen der Epyx-Version funktioniert es nicht, genausowenig bei diversen Raubkopien. Auch bei der Kassetten-Version wird man keinerlei Chancen haben. Das Listing ist nur für den C 64 geeignet.

Um das Listing einzugeben benötigt ihr den MSE, eine Eingabehilfe für Maschinenprogramme. Der MSE wird regelmäßig in »Happy-Computer« und »64 er« veröffentlicht. Dort ist auch eine Bedienungsanleitung abgedruckt, wie man Pro-

Hier ist eine Karte des ersten Rifts

Automaten-Tips

Einen heißen Tip für alle Slapfight-Spieler hat Andre Di Medio aus Thun. Er funktioniert sowohl auf dem Automaten als auch auf der Heimcomputer-Umsetzung.

Man versucht, so weit wie möglich zu kommen, ohne auch nur einen Schuß abzugeben. Wenn man die ersten drei Gegner hinter sich hat, kann man sich abschießen lassen. Man kann aber versuchen erst ein paar Punkte zu machen. Danach beginnt man nicht wieder von vorne, sondern netterweise gleich einen ganzen Level weiter. Dieser Trick funktioniert aber nur mit dem ersten Schiff.

Tips von Automaten-Cracks gesucht

Sicher sind Sie als passionierter Spieler schon einmal in einer Spielhalle gewesen, um sich über die neuesten Trends zu informieren und um ein flottes Spielchen zu wagen.

Und wenn man länger an einem Automaten steht, bekommt man so einige Erfahrungen mit dem Gerät. Und genau das suchen wir.

Wenn Sie also einen Tip haben, der Arcade-Spielern das Leben leichter machen kann, schreiben Sie uns doch. Natürlich bekommen Sie neben Ruhm und Ehre eine entsprechende Bezahlung, wenn der Tip veröffentlicht wird.

Hier ist unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion »Power Play«
Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar bei München

Also, Kleingeld beiseite legen und ab in die Spielhalle ...

```
Name   koronis mapprint   08?   09d?

0801  a2 ?8 ?5 07 9e ?? ?? 31 ??
0809  32 3a 8? ?5 4b 4f ?? 4f f4
0811  4e 49 53 2d 52 49 46 54 b?
0819  2d 4d 41 50 ?? 50 ?5 49 78
0821  4e 54 45 52 20 2? ?2 ?? ?9
0829  20 20 20 20 ?? 20 2? ?? ??
0831  ?0 42 59 ?? 52 55 44 4f 4c
0839  4c 46 20 4b 4f 45 5? 4e ?f
0841  45 52 0d 20 20 20 20 20 bb
0849  20 20 20 ?0 ?? ?? 2? 4? 8?
0851  44 52 3a 48 4? 4d 4d 45 15
0859  4c 52 45 49 43 ?? 5? ?4 b5
0861  52 30 31 31 0? 20 ?? 2? ?0
0869  20 2? 20 20 20 20 2? 20 6?
0871  20 20 20 20 20 4? 2d 3? 45
0879  35 38 30 20 46 4f 5? 4e bf
0881  0d 20 20 20 20 20 20 20 ??
0889  20 2? 20 20 20 ?? ?? ?? 83
0891  20 54 45 4c 2e ?a ?? 32 90
0899  39 38 32 2f 32 31 ?9 33 34

08a1  00 00 ?? a9 52 8d ?c ?? 5f
08a9  a9 41 8d 3d 03 20 44 e5 ??
08b1  a? 00 b9 8? 09 f? ?6 20 c2
08b9  d? ff ?9 d? f? ea a? 3? bf
08c1  ?? ?a ?? 20 ?? f? a0 ?? ??
08c9  b5 ?6 ?5 ?6 f? ?? a9 ?0 91
08d1  85 ?0 a? ?2 a? 3c ?? ?? f9
08d9  2? ?? ff a? ?? ?? 0? ?0 ??
08e1  ?1 ?? ?? ?1 ?? 00 ?? ?? 68
08e9  ff ?? ?f a9 ?? ?? ?0 ?? ??
08f1  b? a? ?? ?? ?? f? ?? ?? ??
08f9  a2 04 a0 ?? ?? b0 f? ?? ??
0901  ?? f? ?9 ?? ?? ?? f? ?9 8f
0909  e? ?? 9e 79 ?? ?? 3? 4? ?9
0911  a0 07 ?? ?? ?? a9 ff b8 f?
0919  ?? f8 a2 00 a3 ?? 8? 5? ??
0921  ?? 11 e5 ?? 18 ?? f5 57 d?
0929  85 57 ?? ?? e6 ?8 69 8? 9?
0931  ?? ?? ?? ?? a5 ?? ?? ?? f?
0939  85 ?? ?? 02 e6 ?9 98 1? 42
0941  ?? a4 ?? 3? 45 a? 0? b1 06
0949  57 85 59 18 a0 07 2? 59 4?

0951  90 04 a9 ?? d0 02 a9 2e d2
0959  20 ?? ff 68 1? f0 68 a8 5a
0961  e6 e0 08 f0 ?4 48 4? ?? ??
0969  09 a? 0d 20 a8 ff 6? c0 bc
0971  ff ?0 9? a? 04 20 ?? ff f0
0979  a9 0? 2? ?? ?f ee 3? ?5 96
0981  ad 3d 0? ?9 5? f0 03 4? 48
0989  ?? 08 6? ?e 4f 57 ?? 4? ??
0991  4f ?4 44 4? 4e 47 20 5? ff
0999  49 4? ?? 2? ?? ?? ?? ff 6e
09a1  ?? 00 b9 ?d 09 f0 ?6 20 d?
09a9  ?? ?? ?? ?? ?? ?d ?d ?? 6?
09b1  ?? a5 f? a? 0d ?0 a? ?? ??
09b9  ?? a8 f? 6? 4b 4f 52 4f 50
09c1  ?? 43 53 ?0 ?2 49 4? ?4 ??
09c9  ?? ?? 70 ?? 49 46 ?4 ?? ??
09d1  ?? ?? ?? b0 2? 06 ?2 ?4 ??
```

Kurz, aber wirkungsvoll: der Mapprinter für C 64

KORONA SOFT

Inh. J. Brakmann

Hotline
0 52 41 / 2 66 36

JETZT LIEFERBAR
STAR TRECK
für Atari ST 59.-

Amiga	Disk
BABARIAN	69,-
FUSSBALL MANAGER	59,-
GUIDE OF THIEVES	69.
STARGLIDER	69.

Atari ST	Disk
ARKANOID	43,-
HELLOWOON	61 -
KNIGHT ORC	53,-
VERMEER	69,-

Atari XL	Kass Disk
AIRLINE	33,- / 53,-
GUIDE OF THIEVES	- 53
THOMAHAWK	33,- / 43,-
WINTER OLYMPICS	29,- / 33,

Commodore C-16	Kass
EUROPEAN GAME	29,-
INTERN. KARATE	29.
PAPERBOY	25,-
WAY OF THE TIGER	25,-
WINTER OLYMPICS	29,-

COMMODORE 64	Kass Disk
AIRLINE	33,- / 53,-
ARCHON	25. / 40,
ARKANOID	29,- / 33,-
BANGKOG KNIGHTS	--,- / 43,-
BARD'S TALE	40 -
BARD'S TALE II	- - 69
DEFENDER OF THE CROWN	- - - 43.
ENDURO RACER	33. 49,
GOLF CONSTR. SET	40.
GUIDE OF THIEVES	--,- / 53,-
HERZ VON AFRIKA	40.
LAST NINJA	33. / 43,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
NEMESIS	29 / 33,-
NEWSROOM	--,- / 69,-
REISENDE IM WIND	53,- / 69.
REISENDE IM WIND II	33,- / 53,
RENEGADE	29,- / 33.
ROBOT RASCALS	--,- / 40.
SENTINEL	29,- / 40.
SEVEN CITIES OF GOLD	--,- / 40.
SUMMER GAMES I	--,- / 20,-
SUMMER GAMES II	33,- / 40,-
SUPER SPRINT	29,- / 43,
SUPER HANG ON	29,- / 43,-
TWIN TORNADO	33,- / 33,-
VERMEER	33,- / 53,-
WESTERN GAMES	29,- / 39,-
WINTER GAMES	33,- / 40,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari, XL, ST und Commodore

	Disk
DEFENDER OF THE CROWN	69.
EGO TESTS	61,-
SUP BATTLE	61,-
TRIVIAL PERSUIT	53,-

Schneider CPC	Kass Disk
ACADEMY	29,- / 43,-
ASPHALT	29. / 43,-
BARBARIAN	29. / 33,-
CHOLO	43, / 53,-
ENDURO RACER	33. / 53,-
HIGH FRONTIER	33,- / 43,-
REISENDE IM WIND	61,- / 79,-
STARFOX	29,- / 43,
TAI PAN	29, / 33,

OUT RUN	69.
ENDURO RACER	59,-
SPACE HARRIER	69 -
GREAT VOLLEYBALL	59,-
SUPER TENNIS	49,-

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Irrtum und Preisänderung vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten
Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele

Disk Cass.

Name
Straße
PLZ/Ort
Telefon
Alter
Computersystem

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

gramme mit dem MSE eing bt Wer sich nur wegen dem MSE keine Extra-Zeitschrift kaufen möchte, kann auch eine Fotokop e be. uns erhalten Bitte schickt uns dann einfach einen frankierten Rückumsch ag an die Happy-Computer-Redaktion, Markt und Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2a. 8013 Haar. Stichwort »MSE«.

Nachdem ihr das Programm abgetippt und gespeichert habt, versorgt euren Drucker mit genügend Papier und schl eßt ihn an den C64 an Das Programm funktioniert auf allen gängigen Druckern, da nur normaler Zeichensatz verwendet wird Wenn ihr das Programm startet. erscheint eine Meldung, welches Rift als nächstes ge.aden wird. Jetzt müßt ihr die Originaldiskette von Koronis Rift ein egen, dann erst eine Taste drücken Nachdem das erste Rift gedruckt wurde, wird wieder auf einen Tastendruck gewartet. Ihr habt also genug Zeit, das Endlospapier auf den Anfang einer neuen Seite vorzudrehen Um das Programm abzubrechen müßt ihr die Tasten Run/Stop und Restore gleichzeitig drücken (bs)

Sundog

Hier sind Oliver Krämers »Sundog«-Erfahrungen im intergalaktischen Handel

– Zuerst sollte man Waren in den versch edenen Städten auf Jondd ein- und verkaufen, wobei gleichzeitig die Kolon.e Banv. le gesucht werden kann

– Erst wenn man einen Gewinn von 10000 Credits gemacht hat. empfiehlt es sich, an die Reparaturen und Ausrüstung der Sundog zu gehen Vor allem an Control Nodes sollte man nicht sparen und einen kleinen Vorrat anlegen. Das hat einen großen Vorteil: man kann die überflüssigen Nodes auf den Systemen Glory und Woremed zu hervorragenden Preisen verkaufen Der Einkaufspreis auf Jondd beträgt 1785 Credits, der Verkaufspreis sollte nicht unter 3500 Credits liegen.

– Jetzt darf man allmählich an den ersten interplanetaren Flug denken Ein lohnendes Ziel ist Woremed Hier können besonders Cadcams mit Gewinn verkauft werden Der Marktpreis liegt etwa bei 12000 bis 14000 Credits.

– In jedem Fall vor jedem Start speichern, sei es zu einem interplanetaren oder interste aren Flug Das hat seine Vorteile, denn dem ohnehin schon gestreßten Raumkommander begegnen während der Unter-Lichtphase immer wieder Weltraumflegel, die es auf die Ladung abgesehen haben und diese auch mit Nachdruck zu fordern wissen

Gibt das Sch ff bei einem solchen Piratenüberfall Alarm, d rekt den Schutzschild hochfahren und möglichst früh das Feuer eröffnen. Man kann als fried ebender Mensch natürlich versuchen, zuerst mit den Piraten zu diskutieren was aber meistens herzlich wenig bringt.

Bricht der Schutzschild aufgrund häufiger Treffer zusammen und schießt der Gegner langsam alle Systeme zu Schrott, sollte man den Schirm abschalten und gefaßt auf sein Ende warten. Ein neuer Start (hoffentlich hat man den Spielstand gespeichert) ist in dieser Situation besser und billiger als eine Reparatur, falls man den Zielplaneten doch noch erreichen sollte.

– Auf Woremed ist in den Bars das Angebot an Ausrüstungsgegenständen für das Raumschiff reichhaltig Hier sollte man sich mindestens einen Groundscanner zulegen Ein fairer und annehmbarer Preis bewegt sich um d e 11000 Credits. Bietet der Gesprächspartner den Scanner teurer an, versucht man, ihn herunterzuhandeln, auch auf die Gefahr hin, daß er erbost das Gespräch abbricht.

Den Groundscanner baut man anste e eines normalen Scanners in die Pilotage ein Mit diesem Modu hat man den Vorte , auf P aneten von Stadt zu Stadt fliegen zu können. was natürlich eine erhebliche Zeitersparnis bedeutet

– Als weitere Aufrüstungen für die Sundog empfehle ich einen Cloaker (max 5500 Credits). Ihn baut man bei den Schutzschildern anste le der Cyrofuse ein Mit dem Cloaker kann die Sundog unsichtbar für gegnerische Schiffe gemacht werden Die Aktivierung kann aus dem Tactical Menü vorgenommen werden. Einen kleinen Nachteil hat der Cloaker jedoch. nach dem Anlassen steigt der Treibstoffverbrauch erheblich. Das kann fatale Folgen haben, wenn es bis zum Planeten noch ein weiter Weg und man ohnehin schon knapp mit dem Treibstoff ist Seltsamerweise wird der Verbrauch gedrosselt wenn man vier Cloaker in die Sundog einbaut Aber trotzdem sollte man immer zur Sicherheit eine Ladung Ersatztreibstoff zur Hand haben

– Be den Gegenständen, die man oft braucht, lassen sich zwischen den einzelnen Sonnensystemen erhebliche Preisuntersch ede feststellen Nach meinen Erfahrungen erhä t man sowohl Burger als auch ndividual-Schutzsch rme im New Shoot-System am günstigsten (400 Credits). Auch Ersatzteile für Raumsch ffe sind dort sehr preiswert, allerd ngs kann man nicht alle Teile bekommen.

– Besonders an den Individualsch rmen so te man nicht sparen und grundsätzlich zwei Schirme tragen, wenn man in Städten zu Fuß unterwegs ist

– Wenn man von Raump raten angegriffen wird und dabe den Cloaker einsetzt, braucht man den normalen Schutzschirm nicht einscha ten. Man hat sehr gute Chancen, die Piraten zu vernichten

Wenn man ein wenig Glück hat findet man noch eine Ladung Güter, die mit dem Traktor aufgenommen werden kann Deshalb sollte man beim Start nur eine Ladung Waren transportieren (af)

The Bard's Tale leichtgemacht (1)

ELECTRONIC ARTS™

Exklusiv in Power Play findet Ihr die deutschen Übersetzungen der offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.

Das Fantasy-Rollenspiel »The Bard's Tale« ist immer noch ein brandheißes Thema. Seit Anfang 1986 Versionen von diesem Programm für C64 und Apple II erschienen, wurden immer mehr Computer-Besitzer vom Rollenspiel-Fieber angesteckt. Das komplexe, mit Rätseln gespickte Programm gibt es mittlerweile auch für den Amiga. Brandneu sind die Versionen für Atari ST und MS-DOS-PCs.

In den U.S.A. verkauft Electronic Arts, d e Softwarefirma, die The Bard's Tale veröffentlicht hat, ein sogenanntes Clue Book. In diesem Büchlein sind Karten von allen Labyrinthen ebenso enthalten wie allgeme ne Tips zum Spiel, die recht spannend geschrieben sind und sich wie e n Abenteuerroman lesen

Power Play bringt die offiziellen Electronic Arts-Tips exklusiv in Deutschland Monat für Monat werden wir tiefer in die Geheimnisse von The Bard's Tale eindringen. Von den einfachsten Dungeons bis zu Mangar's Tower, wo der Oberbösewicht mit seiner Dämonenbrut schon auf Euch wartet.

D e Bard's Tale-H fen sind so konz piert, daß sie das Spiel nicht 100%ig auflösen. So erfahrt Ihr beispielsweise, daß in einem Dungeon Teleporter-Fallen lauern aber wo diese sich genau bef nden und wohin man von ihnen teleportiert wird, müßt Ihr schon selber herausfinden Die Karten die wir in dieser Serie abdrucken sind dabei s cher ich eine große Hilfe. Findige Bard's

Tale-Spieler fotokopieren sich diese Karten und verwenden sie als Arbeitsgrundlage, um dann weitere Details einzutragen.

Doch genug der Vorrede. Legen wir los mit unser Bard's-Tale-Serie, die mit einer Einleitung von Pellis beginnt, einem guten Freund, der ein wichtiges Tagebuch gerettet hat..

Du bist ein tapferer Krieger doch wenn Du Mangar besiegen willst, brauchst Du Hilfe. Lies den folgenden Bericht für Ratschläge und Informationen.

Der Pfad, dem Du folgen mußt ist voller Gefahren. Gehe jetzt und nimm mit Dir das Tagebuch eines tapferen Ritters und die Gebete eines alten Mannes.

Lord Garricks Tagebuch

Freund, lange habe ich Dein Kommen erwartet. Unsere Stadt Skara Brae stirbt langsam unter dem Fluch der Dämonenbrut Mangar. Viele forderten seine Kräfte heraus, doch ihr Weg führte ins Verderben.

Ein Mann war fast erfolgreich, Lord Garrick, der Viscount unserer Nachbarstadt Hamelon, wurde durch Mangars Zauber in Skara Brae gefangengehalten. Lord Garrick schaffte es nicht, Mangar zu vernichten, doch sein Scheitern ist der Schlüssel zum Sieg. Er führte ein Tagebuch, von dem Mangar nicht weiß, daß es existiert, oder glaubt, daß es zusammen mit dem Viscount unterging. Doch das Buch existiert noch und kam in meinem Besitz.

Skara Brae

So kann es nicht weiter gehen. Ich weigere mich, vor dem Bösen, das sich in Skara Brae niedergelassen hat, auf die Knie zu sinken. Alle tapferen Ritter, die die Stadt einst beschützten, sind verschwunden. Meine Party und ich können die scheinbar unendliche Anzahl der Bestien und Schurken nicht verringern. Wir müssen den Wizard Mangar vernichten, der mit Sicherheit die Quelle dieser Invasion des Bösen ist.

Mein alter Freund Pellis sagte mir, daß meine Begleiter noch nichts gegen Mangar ausrichten könnten. Er riet mir, erst Kampferfahrung in den Straßen zu sammeln, bevor wir eines der Dungeons betreten. Außerdem wurde

Der Weinkeller unter der Taverne Scarlet Bard (Rakhir Street)

mir gesagt, daß man durch das Betreten eines Dungeon viel Unheil heraufbeschwört. Ich stimme seinen weisen Ratschlägen zu und besuche zunächst den Barkeeper der Taverne Scarlet Bard, der mir bei meiner Mission behilflich sein könnte. Diese Taverne ist sehr günstig gelegen und befindet sich hinter der Statue am Ende der Rakhir Street.

Man benötigt etwas Gold, um die Zunge des Barkeepers zu lösen und wird dafür mit vier Hinweisen belohnt. Ich kannte bereits die Bedeutung des Review Boards und dessen Standort. Wenn man vom nördlichen Ende der Trumpet Street aus Richtung Süden marschiert, findet man das Review Board im zweiten Gebäude links. Gates können nicht gestürmt werden, aber es ist ein offenes Geheimnis, daß es auch verborgene Zugänge gibt.

Ich danke den Göttern, daß ich andere Getränke bevorzuge als meine Gefährten. Hätte ich Bier anstelle von Wein bestellt, würden wir wohl noch immer in der Taverne stehen, bis Mangar uns dort aufgestöbert hätte. Aber der Barkeeper hatte alle Hände voll zu tun und schickte mich in den Keller, damit ich mir eine Flasche Wein hole. Mich erwartete mehr als eine Ansammlung verstaubter Flaschen. Der Weinkeller (Wine Cellar) ist ein großes Labyrinth, meine Party und ich werden mit unserer Kampfausrüstung hierhin zurückkehren.

Wine Cellar

Der stechende Geruch vergossenen Blutes vermischte sich mit den Schreien unserer Feinde. Wir wurden sofort von ganzen Kobold- und Dwarf-Gruppen angegriffen, doch wir wehrten uns tapfer. Es ist schwierig, hier unten das Tagebuch weiter zu führen, denn das einzige Licht stammt von unseren verzauberten Waffen.

Einer unserer Ritter wurde von Mad Dogs getötet, aber unsere Party zieht unbeeindruckt weiter. Wir wollen Vergeltung, Mangar!

Im Nordwesten des Kellers führen Stufen in die Tiefe. Unser Magician brachte mit dem Zauberspruch »Sory Site« die Wände zum Sprechen, die uns unsere Position im Labyrinth verrieten. Hier werden wir rasten und uns auf den Abstieg vorbereiten.

Die Sewers, 1. Level. Die Treppe liegt in ewiger Dunkelheit

The Sewers

Wir befinden uns jetzt in der stinkenden Kanalisation (Sewer) und die Bestien, die uns hier angreifen, sind zu zahlreich, um alle beschrieben zu werden. Hier unten gelangten wir zu großen Reichtümern. Bei unseren Wanderungen entdeckten wir auch merkwürdige Inschriften an den Wänden dieses faulen Lochs. Ich werde sie sorgfältig in meinem Tagebuch notieren. Vielleicht werden sie später einmal für uns von Bedeutung sein.

»Pass the light at night« – »Passiere das Licht bei Nacht«, ein merkwürdiger Vers.

»IRKM DESMET DAEM«. Ich bin kein Gelehrter, doch mir sind Wörter und Buchstaben nicht fremd. Hier kann ich aber keinen Sinn erkennen.

»Golems are made of stone« – »Golems sind aus Stein«, gut zu wissen. Wir fürchteten schon einem Golem zu begegnen, der aus Pudding besteht.

Diese Kanalisation narrt uns mit Sorceror-Tricks. Wir wurden an andere Stellen teleportiert und verloren vorübergehend die Orientierung. Wir können nur von Glück reden, daß wir einen Sorceror bei uns haben, der uns immer unseren genauen Standpunkt mitteilen kann.

Sewers, 2. Level

Wir haben unseren Weg durch teuflische Dunkelheit gefunden, die keine Flamme und kein Zauberspruch aufhellen kann. In der Mitte dieser ewigen Dunkelheit ist eine Treppe, die weiter nach unten führt.

Raffinierte, tödliche Fallen haben das Leben von zwei unserer Paladins auf dem Gewissen. Wir wurden ständig angegriffen, seit wir diese widerliche Grube betreten haben und auf verschiedenste Weise verletzt. Corfid, unser Barde, kreuzte den Weg eines Lichtstrahls, der seine Hände und eine Seite seines Körpers verbrannte. Ich fühle mich dafür verantwortlich, denn jetzt erst wird mir die Bedeutung der Inschrift »Pass the light at night« klar. Wir warteten, bis die Sonne unterging und der Lichtstrahl verschwand. Nun konnten wir unseren Weg unbeschädigt fortsetzen.

Hier kann man mit Mühe zwei an die Wände gekritzelte Botschaften lesen:

»Heed not what is beyond understanding« – »Beachte nicht, was jenseits des Verstandes ist«.

»Thor is the greatest son of Odin« – »Thor ist der größte Sohn Odins«.

Wir trafen auf einen steinernen Mund, der aus einer Mauer herauswuchs. Er sprach zu uns: »Know this, that a man called Tarjan, thought by many to insane, had through wizardry power proclaimed himself a god. His image is locked in stone until made whole again.« – »Wisse, daß ein Mann namens Tarjan, der von vielen für verrückt gehalten wurde, sich durch Zauberkräfte selber zum Gott erklärte. Sein Ebenbild ist in Stein eingesperrt, bis er wieder zum Ganzen wird.«

Die Sewers, 2. Level. Wer ist Tarjan?

Die Sewers, 3. Level

Die einzige Möglichkeit, einen weiteren Level hinabzusteigen, ist die Benutzung eines Portals. Der Magician bringt unsere Party mit einem »Levitate«-Zauberspruch sicher nach unten.

Sewers, 3. Level

Noch mehr Inschriften:

»The hand of time writes and cannot erase« – »Die Hand der Zeit schreibt und kann nicht löschen«

»Seek the snare from behind the scenes« – »Suche die Schlinge, die hinter dem Schauplatz liegt.«

Es gibt hier einen bösen Platz in der Mitte der östlichen Wand, den wir meiden müssen wie die Pest. Ghaklah, unser Magician, bemerkte es, während er meditierte und bewies damit erneut seine Nützlichkeit.

Wir trafen auf eine lange Treppe, die weit nach oben führte, aber Kämpfe und Betrügereien haben uns zu sehr zugesetzt, um weiterzugehen. Wir werden nun an das Tageslicht von Skarea Brae zurückkehren. In der nächsten Ausgabe von Power Play werden wir dann den Tempel des verrückten Gottes besuchen.

(hl)

The Sentinel

Wem The Sentinel (C 64) immer noch zu leicht sein sollte, macht einen Reset und tippt

POKE 9462,173

SYS 16128

Man bekommt mit diesem POKE statt des normalen Bildes eine Art »Röntgenaufnahme« des Spielfelds zu sehen. Viel Spaß bei der Orientierung.

Slap Fight

Hier ein paar Tips für die ersten »Slap Fight«-Level. Ausprobiert und gespielt auf dem C 64 vom Redaktions-Slap-Fight-Meister Heinrich.

Zu Beginn sollte man jedes Extra sofort in mehr Geschwindigkeit ummünzen, damit aus dem müden Raumschiff ein flotter Flitzer wird. Das nächste erstrebenswerte Extra ist der Seiten-Laser. Danach fleißig sparen, damit man sich »Guided Missiles« leisten kann. Damit ist das Schiff fast perfekt ausgerüstet. Laser und Bombe kann man sich schenken. Man sollte natürlich weiter Sterne sammeln, um sich ab und zu ein Schutzschild leisten zu können. Doch Vorsicht: der Schild wirkt nur in Intervallen. Im Zweifelsfalle also immer den Geschossen ausweichen.

STARKILLER

DIE GEISSEL DER GALAXIS

1. FOLGE: PERSONALPROBLEME

VON ROLF BOYKE HEINRICH LENHARDT BORIS SCHNEIDER

DAS IST STARKILLER. ER NENNT SICH SELBST DIE GEISSEL DER GALAXIS. LEIDER IST IHM BIS HEUTE KEINE SCHANDTAT GEGLÜCKT.

DAS UNIVERSUM WIRD VOR MIR IM STAUBE KRIECHEN!

SEIN AUSGEPRÄGTES SELBSTBEWUSSTSEIN HAT DARUNTER NICHT GELITTEN.

BORDCOMPUTER C65! WANN WERDE ICH DIE GALAXIS EROBERT HABEN?

HIH! NIEMALS! KICHER

GLUCKS!

ICH GLAUBE, DER PROZESSOR KLEMMT. MÜSSTE MAN REPARIEREN...

EROBERN! HO HO!

ACH WAS! ICH BRAUCHE NUR DIE RICHTIGE CREW! ICH GEBE EINE IMPOSANTE STELLENANZEIGE AUF!

GROHL

VIELLEICHT DOCH LIEBER EINE KLEINANZEIGE

DIE BÄCKERRECHNUNG! JETZT IST SCHLUSS MIT ANSCHREIBEN!

WO IST MEIN GELD? SCHECK GEPLATZT!

DIE KLEINANZEIGE ERSCHEINT IN DER ANDROMEDA-AUSGABE VON *POWER PLAY*

POWER PLAY ANDROMEDA

RENNOMIERTER BÖSEWICHT SUCHT

MANNSCHAFT

BEWERBUNG BEI STARKILLER RAUMSCHIFF POKE 14,0 UMLAUFBAHN PLUTO 17

TAUSCHE

BOBOROLA SOFTWARE GEGEN PHOTONEN ANTRIEB (AUCH DEFEKT)

SPIELETESTER GESUCHT VIEL EHRE VIEL SPASS WENIG GELD BEWERBU... AN

STARKILLER PARKT AUF DER UMLAUFBAHN PLUTO 17 UND WARTET GESPANNT AUF DIE BEWERBER...

HUI! SO VIELE AUF EINMAL!

VORSICHT DA HINTEN!

SCOTTY, BEAM ME DOWN!

DER ERSTE BEWERBER!

WILLKOMMEN!

SCHNORCH

AH IHRE REFERENZEN WOLLN MAL SEHN... AHA, TODESSTERN UND SO... EIN GUTES ZEUGNIS..

ABER... TUT MIR LEID, NICHT GEFAHR-LICH GENUG!

?

DA KONNTE JA JEDER KOMMEN..

BRUTZEL

SCHNORCH"

AH, UND SIE SIND SICHER DER COMPUTER KLEMPNER?!

GRUZI

GENAU! ICH BIN DR BOBO UND DAS IST MEIN TREUER LEHRBUB WITZ BALL!

TROT-DUDEL TUT

HA DER PRO-ZESSOR KLEMMT! KEIN PROBLEM

?

VIELEN DANK DR BOBO JETZT KANN ICH ENDLICH WIEDER SUMMER GAMES SPIELEN!

KNIRSCH

EIN GENIE WIE SIE KANN ICH AN BORD GUT GE BRAUCHEN!

OK, BIN DABEI!

DER JUNGE MANN MUSS EIN BEWERBER SEIN, SO GEFAHRLICH WIE DER AUSSIEHT

BRUM

AH, IHR ZEUGNIS?

NO, IHRE RECHNUNG!!!

DA GEHEN MEINE LETZTEN GALAKTO-DOLLARS DAHIN..

SCHLUCHZ! KAUM IST DAS GELD WEG, HAUEN ALLE BEWER BER AB!

PLOTZLICH WIRD STAR-KILLERS RAUMSCHIFF VON EINEM KRAFTGEN KLOPFEN ERSCHUTTERT

KLOPF!

EINE NEUE RECHNUNG? EIN BEWERBER? EINE RAUM-ZEIT DIMENSIONSFALTE?

WIE WIRD STARKILLER REAGIEREN?

VERSÄUMEN SIE DIE NÄCHSTE AUSGABE NICHT!

?!?!

LESERBRIEFE

Laßt was von Euch hören

Die erste Leserbriefseite von Power Play sieht noch etwas bescheiden aus, denn bisher konnte uns noch niemand wegen unseres Spiele-Magazins schreiben. Das wird sich jetzt hoffentlich ändern, schließlich haltet Ihr die erste Ausgabe gerade in der Hand. Was hat Euch an ihr gefallen, was nicht? Welche Ideen habt Ihr für die nächsten Ausgaben? Behaltet Eure Meinung nicht für Euch, sondern schreibt uns einen Brief. Damit helft Ihr uns, Power Play nach Euren Wünschen zu gestalten. Die interessantesten Zuschriften werden auf dieser Leserbriefseite veröffentlicht und beantwortet.

Wenn Ihr Euch nicht speziell zu unserer Zeitschrift, sondern zur Spiele-Szene allgemein äußern wollt, sind Eure Briefe ebenso willkommen. Es wäre toll, wenn sich diese Seite zu einem regelrechten Diskussions-Forum entwickeln würde. Heiße Themen gibt es genug. Wir haben nur eine große Bitte: Gebt bitte immer Euren Absender an. Eure Zuschriften werden natürlich vertraulich behandelt.

Hier ist unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Power Play ist eine Art Nachfolger zu den Spiele-Sonderheften von Happy-Computer. Zum letzten Sonderheft, das vor zwei Monaten erschien, erreichten uns einige Zuschriften. Mit einer von ihnen wollen wir die Power Play-Leserbriefseite offiziell eröffnen. (hl)

Her mit den neuen Videospielen

Das 4. Spiele-Sonderheft ist gut – wie immer. Endlich werden auch Videospiele – wenn auch spärlich – getestet. Von 81 Tests waren aber nur vier für das Sega-System. Ich (Alter: 34) komme aus der Videospiel-Ecke: »Pong«, Atari, CBS, dazwischen C64 und jetzt das Sega-Master-System. Ich würde mich über weitere Tests und Berücksichtigung sehr freuen.

(Josef Süter, Esslingen)

Videospiele haben in Power Play ihre feste Rubrik. Sie ist natürlich nicht so umfangreich wie der Testteil für Computerspiele, wo es wesentlich mehr Neuerscheinungen gibt. Videospiele sind ein Thema, zu dem uns Eure Meinung besonders interessiert. Werden die Videospiel-Seiten auch von Computerbesitzern gelesen oder ist denen dieses Thema völlig egal? (hl)

Schon gescheh'n

Das nächste Schreiben ging an die Redaktion von Happy-Computer, doch für Power Play-Leser ist es mit Sicherheit auch von Interesse.

Ich sitze hier inmitten eines ständig wachsenden Chaos (auf gut Deutsch: mein Zimmer) und versuche nun mal ein Brieflein an Euch zu tippen. Ich möchte mein Augenmerk auf den Spiele-Teil werfen: Tolle Tests aktueller Spiele-Software, humorvoll aufgemacht, News, Charts, Umsetzungen und »Hallo Freaks« – was will man denn noch? Es gibt nur einen gravierenden Nachteil: er ist zu kurz. Ich lese jeden Monat die in England erscheinende Zeitschrift »C+VG« und finde sie fantastisch gemacht. Wieso kann der Markt & Technik-Verlag nicht solch eine Zeitschrift zusätzlich zur monatlich erscheinenden Happy-Computer herausbringen?

(Oliver Nicolas Kaczynski, Heilbronn)

Die Antwort auf seine letzte Frage hält Oliver jetzt hoffentlich in der Hand. Power Play ist als Special für all diejenigen gedacht, die neben dem Spiele-Teil von Happy-Computer noch mehr Informationen wollen. (hl)

Zwei für Infocom

Die Anfragen in unserer Redaktion beweisen es: Die beiden aktuellen Infocom-Adventures »Stationfall« und »Lurking Horror« sind bei unseren Lesern heiß beliebt. Darum lassen wir die beiden Programmierer aus dem Nähkästchen plaudern.

Wir trafen Steve Meretzky (Stationfall) und Dave Lebling (Lurking Horror) am Rande einer amerikanischen Computer-Messe, wo sie uns bereitwillig alle Fragen beantworteten.

Power Play:
Steve, Dave, erzählt doch am besten mal, wie Ihr zu Infocom gekommen seit.

Steve:
Als Infocom gegründet wurde, war ich ein Student am MIT (Massachusetts Institut of Technology). Ich hatte aber gar nichts mit Computern zu tun. Ich kannte die ersten Infocom-Mitarbeiter nur privat durch Umwege: Wir hatten uns auf diversen Studenten-Parties kennengelernt.

Ich machte meinen Abschluß in Architektur und Konstruktions-Lehre, danach übernahm ich einige Jobs in dieser Richtung. Aber das war schrecklich langweilig. Nach einigen Jahren hatte ich dann das Glück, bei Infocom einen Job als Spiele-Tester zu bekommen. Ich tat das knapp ein Jahr lang, indem ich durch meine Tests, meine gefundenen Fehler und meine Verbesserungsvorschläge an Zork II und III, Starcross, Suspended und Deadline mitgearbeitet habe. Dann kam eines Tages Marc Blanc, der damals der Chefentwickler bei Infocom war, auf mich zu und fragte: »Würdest du gerne mal ein eigenes Spiel schreiben?« Und ich sagte nur: »Toll!« und fing mit »Planetfall« an. Das war vor ziemlich genau fünf Jahren.

Dave:
Ich kann sagen, ich habe am Anfang angefangen, ich bin seit der Geburt von Infocom dabei. Die Gründer von Infocom waren alle entweder Professoren oder Studenten am MIT. Wir gehörten zu einer Gruppe von Leuten, die das erste richtige Adventure spielten: das berühmte »Colossol Cave Adventure«. Wir dachten zuerst: »Das ist wirklich spitze«, um kurz darauf zu denken: »...aber wir können das noch besser«.

Zork startete damals als ein Projekt auf einem Großrechner. Es war für uns eine Freizeitbeschäftigung, ein Spaß. Und dann kam der Tag, wo einer von uns die verrückte Idee hatte: »Wenn wir das für Heimcomputer herausbrächten, würde das vielleicht jemand kaufen«. Es gab nur ein Problem: Zu diesem Zeitpunkt (Anfang 1980) hatten nur zehn Prozent der amerikanischen Heimcomputer ein Diskettenlaufwerk. Und mit Kassette konnten wir noch nie etwas anfangen. Aber andersherum gedacht waren zehn Prozent damals schon eine ganze Menge. Also haben wir begonnen, für Heimcomputer die Zork-Trilogie herauszugeben. Das Großrechner-Zork wurde einfach in drei Teile geteilt und dann etwas überarbeitet. Danach konnten wir einfach nicht mehr aufhören, neue Stories zu schreiben.

Steve Meretzky

Power Play:
Dann bist du sozusagen einer der Firmen-Ältesten?

Dave:
Erschrick nicht. Die ganzen Jahre war ich bei Infocom nur freiberuflich tätig und war hauptberuflich am MIT beschäftigt. Erst vor zwei Jahren habe ich das an den Nagel gehängt und bin voll bei Infocom dabei. Viele Leute finden das zu Recht seltsam, war ich doch an acht Spielen beteiligt, ohne bei Infocom angestellt zu sein.

Power Play:
Habt Ihr eigentlich viele freie Mitarbeiter oder sind Eure Autoren fest angestellt?

Dave Lebling

Dave:
Eigentlich sind sie alle fest angestellt. Wir haben nur einige Leute außerhalb der Firma beschäftigt wie etwa Douglas Adams, der ja an »Hitchhiker« und »Bureaucracy« stark beteiligt war.

Power Play:
In welcher Programmiersprache werden Eure Adventures geschrieben?

Dave:
Die Sprache, in der unsere Autoren die Spiele schreiben, heißt »ZIL«. Das ist eine Abkürzung für Zork Implementation Language. ZIL wiederum wurde in der Programmiersprache »Muddle« geschrieben. Muddle (übersetzt bedeutet dieses Wort in etwa »Gematsche«) ist so eine Art Kosename von uns, denn eigentlich heißt die Sprache MDL. Muddle haben wir damals am MIT geschrieben als Sprache für Künstliche Intelligenz. Man könnte sagen, Muddle ist ein Cousin von Lisp. Wenn wir neue Funktionen (wie etwa die »Oops«-Funktion) in unsere Adventures einbauen wollen, ändern wir den Befehlssatz von ZIL, das heißt wir programmieren in Muddle. Die Storys der Adventures werden hingegen vollständig in ZIL programmiert. Für jeden Computer, egal ob IBM-PC, C64 oder Atari ST gibt es einen eigenen Muddle/ZIL-Interpreter. Wenn ein Programm also auf unserem Großrechner läuft, kann es sofort auf alle kleinen Computer übertragen werden.

Power Play:
Es gibt da ein Gerücht, daß viele Eurer Autoren zwar ZIL im Schlaf beherrschen, aber noch nicht einmal Basic können?

Dave:
Ich habe niemals Basic angerührt! Ich könnte sicherlich ein Basic-Programm lesen und verstehen, und ich könnte vielleicht auf die Schnelle die Grundbegriffe lernen und mal einen Zehn-Zeiler schreiben. Aber im Augenblick kenne ich Basic überhaupt nicht, ich bin ein alter Muddle-Fan. Andere Programmiersprachen, die ich kenne, sind beispielsweise Pascal und Lisp.

Steve:
Ich hasse Computer. Ich weiß überhaupt nicht, wie diese Kisten funktionieren. Ich habe keinen blassen Schimmer davon. Das einzige, was ich kann, ist Adventures schreiben. Ich hasse übrigens auch den Begriff »programmieren«. Das kann ich nicht. Ich schreibe interaktive Geschichten in der Sprache ZIL. Viele Leute, die mit mir reden, sind sprachlos, wenn ich sage, daß ich niemals in meinem Leben einen eigenen Computer besessen habe.

Dave:
Auch ich habe privat keinen Computer. Bei Infocom im Büro stehen genug herum.

Steve:
Lüg nicht, Dave, du hast einen PC zu Hause!

Dave:
Ja, aber der gehört nicht mir, sondern der Firma!

Manche unserer Autoren kennen einige Programmier-Sprachen ein wenig. Der einzige Experte unter unseren Autoren ist Brian Moriarty (Wishbringer, Trinity), der auf ungewöhnliche Weise zu Infocom kam. Steve hat als Tester angefangen, Amy Briggs (die gerade »Plundered Hearts« beendet hat) hat als Tester angefan-

gen, Jeff O'Neill (er hat gerade »Nord and Bert...« vollendet) hat als Tester angefangen, Dave (Hollywood Hijinx) Anderson hat als Tester angefangen. Brian hingegen startete als System-Programmierer. Er schrieb zuerst den ZIL-Interpreter für diverse Heimcomputer um und arbeitete am Infocom-Plus-System. Er kennt Computer und viele Programmiersprachen aus dem Handgelenk. Aber er ist wirklich die berühmte Ausnahme von der Regel.

Power Play

Euer Adventure-System hat sich im großen und ganzen nicht sehr verändert seit den Tagen von Zork, wenn man mal vom erweiterten Umfang der Infocom-Plus-Serie absieht. Werdet Ihr in nächster Zeit einige Änderungen in diesem Bereich vornehmen?

Dave

Brian arbeitet gerade an der Fortsetzung zu Zork namens »Beyond Zork«, das unser erstes Spiel in einem neuen Look sein wird. Da wird es Rollenspiel-Elemente geben, auch eine Art von Window-Technik. Beyond Zork sollte im November fertig sein.

Power Play:

Kommen wir mal zu einem total anderem Thema, Steve. Du hast einige der komischsten Adventures der Welt geschrieben. Dein Spektrum reicht von tiefsinniger Satire bis zur offensichtlichen Albernheit. Bist Du im Privatleben eigentlich auch so komisch?

Steve

Ich bin nicht komisch. Ich bin ein ziemlich ernster Typ. Ich habe wohl noch nie jemanden richtig zum Lachen gebracht. Ich kann mich nicht hinstellen und komisch sein. Wenn ich schreibe, ist das was anderes, denn da kann ich stundenlang an einem Witz feilen und muß ihn danach nicht vorlesen.

Power Play

Du scheinst ja auch sonst ein sehr komischer Autor zu sein. Man denke nur an die Artikel, die Du für die Status Line (die Hauszeitschrift von Infocom, die Kunden kostenlos zugesandt bekommen) schreibst. Angeblich sind ja auch einige Texte in der Packung von »Hollywood Hijinx« von Dir. Zumindest steht Dein Name drunter.

Steve:

Oh, das ist ein Witz von Dave »Hollywood« Anderson (dem Autoren) gewesen, als er die Sachen für die Packung präpariert hat. Er wußte, daß Brian Moriarty, der in der Packung ebenfalls als »Autor« herhalten muß, und ich große Kino-Fans sind. Brian steht besonders auf schlechte Filme und hat sich jeden scheußlichen Film, der gemacht wurde, mehrmals angesehen. Und jedesmal muß er danach allen in der Firma mit vielen Details erzählen, wie schlecht der Film wirklich ist. Wenn beispielsweise heute ein neuer Godzilla-Film im Kino laufen würde, wäre das für Brian wie Ostern und Weihnachten an einem Tag.

Steve:

Aber die Artikel in der Status Line sind wirklich von mir.

Power Play

Wie ist das eigentlich mit den berühmten Packungen? Werden die auch von den Autoren gestaltet, oder habt Ihr da eine spezielle Abteilung?

Steve:

Ja, wir haben eine eigene Abteilung, die sich um die Packungen kümmert. Aber die Vorschläge der Autoren sind dort sehr willkommen. Eigentlich bestimmen wir alle gemeinsam in einer Konferenz, was in die Packung kommt. Nimm beispielsweise die Blaupausen in der Packung von »Stationfall«. Die wollte ich unbedingt drin haben. Ganz wichtig sind auch die Formulare – ohne die kann man das Spiel nicht lösen. Der Aufnäher war hingegen eine Gemeinschafts-Idee.

Dave

Da fällt mir noch eine komische Geschichte ein, die ich unbedingt erzählen muß. Als es darum ging, die Packung von »Lurking Horror« fertig zu kriegen, wollten wir so ein Gummi-Tier in die Packung tun. Wir wollten den Spieler beim Aufmachen der Packung ordentlich erschrecken, also mußten unsere Mitarbeiter aus einer großen Auswahl das scheußlichste Gummi-Tier heraussuchen. Dann war bei uns zwei Wochen lang die Hölle los: Auf Monitoren, in Kaffee-Tassen, unter den Telefonen, auf Lampenschirmen, überall klebten die kleinen Biester. Einige selbsternannte Statistiker notierten stets, wer sich wie stark über welches Monster erschreckt hat.

Nach zwei Wochen war der Spuk vorbei. Ich ging also in die Design-Abteilung und fragte: »Habt ihr euch für ein Tier entschieden?« Eine Mitarbeiterin nickt und macht eine Schublade auf. Diese Schublade ist randvoll mit Käfern, Insekten, Schlangen und allem möglichen Gummi-Ungeziefer. Sie wühlt kaltblütig in diesen Mini-Monstern, meint: »Nein, hier ist er nicht.« Eine zweite Schublade wird geöffnet, auch fast randvoll mit diesem Zeug, wieder etwas Gewühl. Triumphierend hält sie den gefundenen Käfer in die Luft und meint lapidar: »Das ist er.«

Power Play:

Brian ist ein Fan von schlechten Filmen, Dave steht auf Horror und Fantasy, was mag Steve Meretzky?

Steve (mit todernstem Gesicht):

Was ich besonders mag? Karottenkuchen.

Power Play

Wie bitte? Steve, ich muß Dich mißverstanden haben: Karotten-Kuchen?

Dave:

Boris, jetzt hat er Dich drangekriegt!

Steve:

Das war kein Witz. Meine Frau macht einen wundervollen Karottenkuchen. Aber um Deiner Frage etwas näher zu kommen: Ich bin ein großer Science-Fiction-Fan. Ich gehe auch sehr gerne ins Kino. Aber ich mag, im Gegensatz zu Brian, die guten Filme! Und wenn es um Sport geht, bin ich für Baseball zu haben.

Power Play:

Nach Stationfall ist wohl ein großer Urlaub fällig, oder?

Steve

Ja, ich habe gerade einen großen Urlaub gemacht und sitze schon wieder an meinem nächsten Adventure. Obwohl im Augenblick versuche ich immer noch herauszukriegen, worum es beim nächsten Spiel eigentlich gehen wird.

Power Play,

Wie ist das eigentlich bei Euch? Kann jeder seine Adventures programmieren, wie er will, oder gibt es da bestimmte Vorschriften?

Dave

Bei uns haben die Programmierer eigentlich alle Freiheiten. Niemand redet jemand anderem herein, obwohl man sich gegenseitig sehr sehr oft um Rat fragt. Jeder von uns hat so eine Liste von Dingen, die er oder sie gerne mal machen würde. Wenn es also darum geht, ein neues Projekt zu starten, dann geht man durch diese Liste und bespricht sie mit seinen Kollegen.

Steve

Man muß natürlich aufpassen, daß man kein allzu kompliziertes oder ausgeflipptes Thema nimmt, das draußen beim Publikum nicht ankommt. Bei allem Spaß bei der Arbeit, von unseren Programmen sollten wir auch ein paar Stück verkaufen, denn davon leben wir. Und man muß aufpassen, daß nicht alle Autoren auf einmal an einem Kriminal-Adventure arbeiten, sondern daß wir ein abwechslungsreiches Programm haben. Außerdem müssen wir beachten, das wir nicht lauter super-schwere oder ganz einfache Titel im Programm haben.

Power Play:

Dave, Dein neues Spiel hat ja keine richtige Handlung. Man streift durch die Räume der Universität und stößt auf grauenhafte Dinge. Den Hintergrund des Ganzen erfährt man aber nicht.

Dave:

Ja, das war beabsichtigt. Ich habe bewußt eine tolle Story vermieden, denn ich wollte ein Spiel ähnlich Zork schreiben, also einfach erforschen, Gegenstände finden, Hindernisse überwinden, ohne ein festes Ziel vor Augen zu haben.

Außerdem habe ich das so gemacht, weil ich Horrorstories, bei denen am Schluß alles ganz logisch aufgeht, sehr langweilig finde. Richtig beängstigend ist das Ganze nur wenn es kein richtiges Ende gibt. Das Böse kann jederzeit wieder zuschlagen. Wenn es ein echtes Ende gibt, dann klappst du das Buch zu und kannst ruhig weiterschlafen. Dann war es aber keine gute Horror-Geschichte.

Power Play:

Lurking Horror schreit ja nach dem offenen Ende geradezu nach einer Fortsetzung. Wird es eine geben?

Dave

Ja, manchmal gibt es Fortsetzungen zu Geschichten. Beispielsweise ist Stationfall eine Fortsetzung zu Planetfall. Zork II ist eine Fortsetzung zu Zork I. Man kann sich niemals sicher sein, daß es nicht doch eine Fortsetzung geben wird.

Power Play:

Wo wir gerade bei diesem Thema sind, Steve, wird es demnächst mal eine Fortsetzung zu »Hitchhiker« geben? Ich glaube, da warten viele Fans drauf.

Steve (mit einem breiten Grinsen im Gesicht):

Ja, manchmal gibt es Fortsetzungen. Stationfall ist eine Fortsetzung zu Planetfall. Zork III ist eine Fortsetzung zu Zork II. Man kann sich niemals sicher sein, daß es nicht doch eine Fortsetzung geben wird.

Dave (lacht)

Sagen wir es so: Überrascht wäre wohl niemand, wenn es eine Fortsetzung zu Hitchhikers Guide geben würde. (bs)

Midi Maze

Grafik	7	■	■	■	■	■	■	■			
Sound	1.5	■	▌								
Power-Wertung	7.5	■	■	■	■	■	■	■	▌		

Atari ST
89 Mark
Hybrid Arts

»Kill a happy face« lautet das Motto von Midi Maze: Bis zu 16 Spieler können sich gegenseitig das Leben in einem Labyrinth schwermachen.

Wer an einem ruhigen Abend im Oktober zufällig in unsere Redaktion kam, wurde Zeuge einer merkwürdigen Situation. Fast alle Büros stehen leer. Dafür sind in einem dunklen Zimmer fast alle Redakteure zu finden. Sie scharen sich um vier Atari ST-Computer, deren Farbmonitore die einzige Lichtquelle sind. Es fallen Sätze wie: »Laß mich auch mal«, »Gleich krieg ich dich!«, »In den Rücken schießen ist unfair!« und »Mist! Wer war das schon wieder?«

Auf allen vier Monitoren ist eine dreidimensionale Fahrt durch ein Labyrinth zu sehen. Ab und zu tauchen in diesem Labyrinth bunte Kugeln mit einem Smiley-Gesicht auf. Erscheint eine solche Kugel auf einem Monitor, drückt der entsprechende Spieler auf seinen Feuerknopf. Das Seltsame an der Geschichte: Trifft er diese Kugel, erscheint auf dem Monitor eines anderen Spielers eine Meldung, daß er abgeschossen wurde. Wie ist dieser Spuk nur möglich?

Des Rätsels Lösung: Die vier STs sind miteinander gekoppelt. Auf allen Computern wird dasselbe Spiel gespielt. Es heißt »Midi Maze« und läuft auf bis zu 16 Computern gleichzeitig. Es können also 16 Leute gleichzeitig gegeneinander spielen. Jeder hat seinen eigenen Bildschirm, jeder seinen eigenen Joystick.

Midi Maze ist ein recht einfaches Spiel. Alle Spieler befinden sich als fröhlich grinsende Kugeln in einem Labyrinth. Die Spieler versuchen nun, sich gegenseitig abzuschießen. Derjenige, der als erster zehn Mitspieler abschießt, gewinnt die Partie.

Wer einen Treffer einsteckt, muß für einige Sekunden ausscheiden, kehrt dann aber ins Spiel zurück. So kann selbst ein Spieler der schon neunmal getroffen wurde, immer noch gewinnen. Der aktuelle Punktestand wird im linken oberen Bildschirmeck angezeigt.

Aus dem einfachen Spielprinzip haben die Programmierer eine ganze Menge gemacht. Sind weniger als 16 STs und damit weniger menschliche Spieler vorhanden, übernimmt der Computer auf Wunsch einige oder alle übrigen Kugeln. Bei den Computergegnern hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden: Dumm, Standard oder Ninja (sehr gefährlich).

Gerade bei großen Gruppen lohnt sich das Bilden von Teams. Dann spielen beispielsweise zwei Mannschaften mit je drei Spielern gegeneinander. Man kann entscheiden, ob die Mitglieder der Teams sich auch untereinander beschießen können. Ebenso kann eingestellt werden, wieviele Treffer benötigt werden, bis eine Kugel verschwindet, wie lange es dauert, bis sie wieder ins Spiel kommt und wie schnell man nach einigen Treffern seine volle Stärke wiedergewinnt.

Auf der Programm-Diskette von Midi Maze befinden sich 25 verschiedene Labyrinthe. Diesen Vorrat können Sie jederzeit aufstocken, denn im Handbuch wird erklärt, wie Sie mit einer ganz normalen Textverarbeitung Ihre eigenen Labyrinthe bauen können.

Im Härte-Test erwies sich Midi Maze als sehr betriebssicheres Programm. Eine Vielzahl von Fehlermeldungen macht auf Probleme mit der Verkabelung oder den Disketten aufmerksam. Die STs werden über den eingebauten MIDI-Port miteinander verbunden, es ist also keinerlei Interface zum Betrieb von Midi Maze notwendig. Allerdings sollten Sie nur hochwertige abgeschirmte MIDI-Kabel verwenden.

Die englischsprachige Anleitung von Midi Maze hat uns sehr gut gefallen. Das kleine Heftchen beschreibt ausführlich und verständlich, wie man die Computer aufstellt und verbindet, gibt Tips und Tricks bekannt und ist dabei sogar recht komisch geschrieben. Das Programm läuft übrigens nur mit Farbmonitor oder Fernseher. Da es während des Spiels keine Diskettenzugriffe macht, reicht eine Diskette, um alle Teilnehmer an einer Spielrunde mit dem Programm zu versorgen. Sie müssen das Programm also nicht 20mal kaufen. (bs)

Diesen Kugeln wird das Lachen bald vergehen

Gut!

Hier bestätigt sich mal wieder ein altes Spiele-Gesetz: Solange du gegen deine Mitmenschen spielst, machen auch die einfachsten Programme Spaß. Gegen den Computer ist Midi Maze nämlich ein recht langweiliges Vergnügen, bei drei menschlichen Partnern hingegen eines der besten Computerspiele weit und breit.

Schade, daß es technisch unmöglich ist, so ein Konzept auf einem einzigen Computer zu realisieren. So bleibt halt der Kreis der Midi Maze-Fans auf Computerclubs und kleinere Spiel-Gemeinschaften beschränkt.

Technisch fand ich Midi Maze gut, aber nicht atemberaubend. Die 3D-Grafik ist flott und der Effekt einer Smiley-Kugel, die vor einem gerade um die Ecke biegt, einfach zu komisch. Der Sound ist hingegen nicht der Rede wert.

Gut!

Midi Maze wäre eines der heißesten Spiele aller Zeiten, wenn es nicht einen kleinen Haken hätte: Nicht jedermann hat ein Dutzend STs, Farbmonitore und Mitspieler parat. Dann macht das einfache, aber spannende Programm nämlich einen Heidenspaß.

Wenn man nur alleine spielt, finde ich Midi Maze auch noch recht unterhaltsam, aber wesentlich langweiliger als im Kampf gegen menschliche Gegner. Wer aber ein paar Freunde hat, die ebenfalls einen ST besitzen, sollte sie schleunigst zusammentrommeln und eine Runde Midi Maze mit ihnen spielen.

Discovery

Grafik	3.5
Sound	3
Power-Wertung	3.5

C 64
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ CRL

In einem dunklen Winkel der Galaxis sind die 200 Jahre alten Fragmente der »Discovery«-Station wiederentdeckt worden. Leider haben sich dort die Verteidigungscomputer selbständig gemacht.

Wieder einmal schwingen Sie sich in den Raumgleiter und wärmen Ihre Laserkanonen vor, um den verrückten Robotern den Garaus zu machen. Ihr Auftrag ist es nicht nur, den Robots Saures zu geben, sondern auch in das »Space Network« einzudringen und die Kontrolleinheit zu reparieren. Damit das nicht zu einfach wird, versuchen einige Raumgleiter, Sie zu hindern.

Sie fliegen über Plattformen, auf denen sich 12 verschiedene Luken befinden und werden von verschiedenen fliegenden Bösewichtern bedrängt. Mit ihnen darf man nicht kollidieren, sonst ist ein Teil des Schutzschirms weg. Hinter jeder Luke, die Sie überfliegen, verbirgt sich ein kleines Teilchen des Space Networks in Form eines deftigen Arcade-Spiels. Wer das Teilspiel besteht, bekommt einige Bauteile auf eine Platine montiert. Diese braucht man, um zum Schluß die Verteidigungsanlagen außer Gefecht zu setzen.

Die zwölf Spiele, die sich hinter den Luken verbergen, sind sehr unterschiedlich. Da sind Varianten, die sehr an »Breakout«, Verschiebepuzzles oder »Centipede« erinnern, aber auch völlig eigenständige Kreationen. Es gibt einige Spiele, bei denen man nur Glück haben muß, um zu gewinnen. Andere dagegen sind schwierig und beanspruchen Fähigkeiten und Reaktionsvermögen. (al)

Im Anflug auf Teilspiel Nummer 2 von Discovery (C 64)

Anatol: »Arcade für Arme«

Naja, das ist nicht sonderlich berühmt. Das Ballerspiel ist langsam, das Scrolling ruckt unaufhörlich und der Spielwitz ist nicht mehr allzu frisch. Auch die »Unterspiele« sind nicht von bestechender Qualität. Fast alle Spiele hat man schon einmal in Abwandlungen gesehen. Da gibt's »Krakout«, Centipede und sogar einen Clone vom guten alten »Amidar«. Aber nicht nur Altbewährtes, sondern auch ein paar neue Spiele sind hier zu finden.

Mich ärgert es allerdings gewaltig, daß man bei vielen Unterspielen jede Menge Glück haben muß.

Athena

Grafik	4
Sound	4.5
Power-Wertung	5.5

C 64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Athena ist bereits mit Helm und Waffe ausgestattet (C 64)

Heinrich: »Verborgene Stärken«

Vorsicht! Wer angesichts der faden Grafik gleich den Computer ausschaltet, könnte etwas versäumen. Athena hat einfarbige Sprites und langweilige Hintergrundgrafiken, aber spielerisch kann das Programm Boden gutmachen. Das liegt vor allem daran, daß es sehr viele versteckte Extras gibt. Ansonsten wird allerdings wenig Neues geboten. Gegen die zahlreichen Gegner kann man nur durch rasantes Feuerknopfdrücken bestehen (wer einen schlechten Joystick hat, sieht arm aus). Die Grafik von Athena ist schwach, das Spielprinzip nicht uninteressant. Sehr durchschnittlich.

Wildgewordene männliche Helden sind in Computerspielen nichts Neues. Höchste Zeit, daß diese Macho-Vorherrschaft ein Ende hat. Bei »Athena« darf eine gestandene Heldin ran. Da sind dem Cover-Maler allerdings ein paar Sicherungen durchgebrannt, denn mit dem eher niedlichen Sprite im Spiel hat die leichtgeschürzte Amazone, die auf der Packung ihre Glieder reckt, sehr wenig zu tun.

Athena muß sechs Welten durchqueren, um dem Dark Overlord (das ist natürlich der Böse) eins auszuwischen. Jede Spielstufe hat zwei Ausgänge zur nächsten. Ein wesentlicher Reiz des Spiels besteht darin, die Wege zu erkunden und die günstigste Route herauszubekommen.

Auf ihrem Weg durch die in vier Richtungen scrollende Landschaft wird Athena von allen möglichen bösen Buben angegriffen, die an ihrer Lebensenergie zehren. Sie kann zurückschlagen und mit etwas Glück einem besiegten Gegner sogar die Waffe abnehmen. Im ganzen Spiel wimmelt es nur so von versteckten Waffen, Rüstungen und Schätzen. Wenn man die ersten drei Welten durchquert hat, wird die zweite Hälfte nachgeladen. Dank einer »Continue Game«-Funktion kann man nach dem Verlust aller Leben weiterspielen. (hl)

Druid II: Enlightenment

Der Druide Hasrinaxx kehrt zurück, um den Kampf gegen eine gut gemischte Dämonen-Sammlung aufzunehmen. Zauberkräfte helfen ihm.

Grafik	6.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	7	

Das Titelbild von Druid II ist schlicht und einfach grandios (C 64)

Die bösen Buben ruhen nicht: Acamantor, das abgrundtiefe schlechte Geschöpf aus »Druid«, ist wieder da. Unser Held Hasrinaxx sagt dem Bösen erneut den Kampf an. Vorhang auf zu »Druid II: Enlightenment«.

Der Druide wird von Ihnen gesteuert. Bei seiner Wanderung durchquert er die verschiedensten Landschaften. Wüsten, Wasserwelten und Eiszonen stehen auf der Tagesordnung. Ständig wird er von Monstern angegriffen, deren Berührung Lebensenergie kostet. Durch Feuerknopf schießt der Druide mit magischer Energie zurück. Hasrinaxx hätte alleine kaum eine Chance gegen die feindliche Übermacht, doch er kann eines von vier Elementarwesen beschwören. Diese freundlichen Gesellen schützen den Druiden wie ein lebendes Schild vor Angreifern. Der Golem, der schon im ersten Druid-Spiel mitwirkte, ist auch dabei.

Wenn man alleine spielt, kann man für die Steuerung des schützenden Begleiters drei Bewegungs-Modi wählen: »Follow« (Elementarwesen läuft immer dem Druiden nach), »Wait« (bleibt auf der Stelle stehen) und »Send« (läuft in eine bestimmte Richtung). Wesentlich leichter wird es, wenn ein zweiter Spieler das Wesen steuert. Man spart sich dann das lästige Umschalten zwischen den drei Steuerungs-Modi. Außerdem ist es lustiger, sich mit einem Mitspieler abzusprechen.

Der wesentlichste Unterschied von Druid I gegenüber dem Vorgänger ist das erweiterte Magie-System. Der Druide kann acht Zaubersprüche bei sich tragen; es gibt insgesamt 32 verschiedene Magie-Varianten im Spiel. Im Laufe des Spiels kann man immer wieder neue Sprüche einsammeln. Das Repertoire beginnt bei Zauber-Tricks, um jeweils eines der vier Elementarwesen herbeizuzaubern. Jedes dieser Wesen hat unterschiedliche Stärken und Schwächen bei Geschwindigkeit und Robustheit. Ganze Feuer- und Wasser-Barrieren lassen sich herbeizaubern, in denen Angreifer zugrunde gehen. Neben diversen anderen Kampfsprüchen gibt es Zauber-Varianten, die den Druiden unsichtbar machen, seine Gegner verlangsamt oder ihn teleportiert. Um Acamantor am Schluß zu besiegen, muß der Druide den »White Orb«-Spruch anwenden. Und wehe, Sie treten dem bösen Obermotz gegenüber und haben diesen Spruch nicht dabei. (hl)

Aua, Spinne von links! Ein Druide hat's nicht leicht (C 64)

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette), Firebird

Gut!

Der Programmierer ist auf Nummer Sicher gegangen: Druid I ist über weite Strecken ein Zwillingsbruder von Druid. Ähnlichkeiten bei Grafik und Spielablauf sind frappierend. Das zeugt nicht gerade von sprudelnder Kreativität, doch der Nachfolger hat auch einiges für sich. Der enorme Schwierigkeitsgrad wird alle herausfordern, die Druid lösen konnten, doch für einen Normalsterblichen ist er zu hoch.

Die verschiedenen Zaubersprüche sind das ganz große Plus des Programms. Man wird motiviert, im Spiel immer weiter voranzukommen, um neue Sprüche aufzusammeln und sie anzuwenden. Da bekommt das Action-Spiel eine strategische Note und wird zum Fall für ambitionierte Kartenzeichner. Vor allem zu zweit wird Druid I zu einem spannenden Spiel, das seinem Vorgänger aber einfach zu ähnlich ist, um echte Spitzenklasse zu erreichen.

Indiana Jones

and the Temple of Doom

Grafik	4	
Sound	3	
Power-Wertung	4	

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Wer gelegentlich ins Kino geht, dem ist Indiana Jones bestimmt ein fester Begriff. Basierend auf dem zweiten Film mit diesem Helden »Indiana Jones and the Temple of Doom« (deutscher Titel: »Der Tempel des Todes«) wurde vor zwei Jahren ein Spielautomat veröffentlicht, der jetzt für die populärsten Heimcomputer umgesetzt wurde.

Das Spiel besteht aus drei Szenarios, in denen Sie Indiana Jones steuern. Im ersten Teil wandert unser Held durch ein Bergwerk, wo der Hauptschurke Mola Ram Kinder gefangenhält. Indy muß die Käfige finden und mit seiner Peitsche aufschlagen. Fledermäuse, Feuerbälle, Totenköpfe, Schlangen und Mola Rams Handlanger bedrohen das Leben unseres Helden, der sich auch gegen diese Widrigkeiten mit Peitschenhieben wehren kann. Im zweiten Teil folgt das unterirdische Lore-Rennen, das zu den aufregendsten Szenen im Film gehörte. Indiana Jones muß sein Schienenfahrzeug an den Weichen richtig steuern, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Im dritten Szenario ist Indy im Tempel des Todes, wo er den Sankara-Stein mitnehmen muß.

Hat man alle drei Stufen bestanden, geht es wieder von vorne los. Das Spiel wird nicht nur schwieriger; es kommen auch neue Elemente, wie Laufbänder, dazu. Zu Beginn kann man außerdem einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Je härter man sich das Leben macht, desto mehr Punkte bekommt man im Spiel. (hl)

Indy mal wieder als Retter vom Dienst (ST)

Heinrich: »Wirft keinen um«

Das Indiana Jones-Spiel bietet wenig Neues. Drei Geschicklichkeits-Tests, mit einer Prise Leiter- und Kletterspiel abgeschmeckt, können heute keinen mehr so recht begeistern. Daran kann auch das prominente Kino-Vorbild nicht viel ändern. Immerhin erinnern einige Szenen an den Film. Schade, daß die Grafik der ST-Version eine Spur zu langsam und ruckartig geraten ist. Mehr Tempo hätte dem Spielspaß nicht geschadet. So präsentiert sich Indiana Jones als durchschnittliches Spiel, das eine Weile Spaß macht, aber rasch langweilig wird.

Gleich knallt's: fremde Raumschiffe im Anflug (C 64)

Implosion

Grafik	3.5	
Sound	4	
Power-Wertung	3	

C 64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Cascade

Schon wieder ist ein künstlicher Planet gesichtet worden, der sich auf Kollisionskurs mit der Erde befindet. Sie müssen raus und den Planeto den in Stücke schießen, bevor er auf die Erde prallt.

Der Planet hat eine seltsame Oberfläche: Kugeln aus reiner Energie spannen ein Netz über ihn. Sie fliegen über, aber auch unter dem Netz und müssen versuchen, die Energiezellen zu zerstören. Jedesmal, wenn man eine Kugel zerballert, werden kleine Splitter frei. Wenn man schnell genug ist, und sie unter dem Netz aufsammelt, bekommt man ein Extra. Da gibt es mehr Energie, mehr Punkte, bessere Schilde oder ähnliche Dinge, die einem einsamen Helden in so harten Zeiten das Herz erwärmen.

Wenn Sie alle aufgeschossen haben, bricht das Netz in sich zusammen. Wenn Sie nicht innerhalb von 10 Sekunden den Ausgang finden, wird das Schiff pulverisiert.

Aber auch die bösen Gegner sind da und wollen Ihren Angriff vereiteln. Sie stürzen sich in einer Kamikaze-Taktik auf das Schiff und schwächen die Schutzschilde. Glücklicherweise kann man sie abschießen, ansonsten wäre es um das Schiff schlecht bestellt. Wenn Sie aber alle Level durchhalten, implodiert der Planet und die Menschheit ist gerettet. (al)

Anatol: »Lustloses Geballer«

»Implosion« kann ich auch nach intensivem Testen keinen Reiz abgewinnen. Während des ganzen Spiels kommt keine Freude auf. Es fehlen grafische und spielerische Details und Gags. Man fliegt mit einem riesigen Sprite rum, ballert auf Kugeln, sammelt Extras auf und wundert sich darüber, warum es einen gerade wieder zerrissen hat.

Technisch ist das Spiel gar nicht mal schlecht programmiert. Das Scrolling ist schnell, die Musik und die Sound-Effekte sind guter Durchschnitt und das Schlußbild ist zwar kurz, aber effektvoll.

Trotz allem: Vorsicht, hier kommt schnell Langeweile auf. Es hapert einfach am alten Spielprinzip. Zumindest bei mir implodiert da nichts.

Nebulus

[illegible]	[illegible]
Sound	7
Power-Wertung	9

Der Wasserplanet Nebulus ist Schauplatz eines ungewöhnlichen Plattform-Spiels mit 3D-Effekt.

C64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

Auf dem Planeten Nebulus, der aus dem All wie ein einziger Ozean ohne Landflächen aussieht, gibt es eine strenge Bauaufsichts-Behörde. Diese regt sich über acht Türme auf, die illegal von irgendwelchen außerirdischen Wesen gebaut wurden.

Das Telefon auf Ihrem Schreibtisch reißt Sie aus dem Büroschlaf. In der Leitung ist Ihr Chef. Sie sollen diese acht seltsamen Türme sofort vernichten. Damit Sie den Job annehmen, stellt er Ihnen eine Gehaltserhöhung sowie ein Mark-7-U-Boot in Aussicht. Sie rasen sofort aus dem Büro, noch bevor Ihr Boß einige Worte über die Gefährlichkeit dieser Mission verlieren kann.

Um die acht runden Türme einzureißen, ohne dabei die umliegenden Anwohner zu stören, legen Sie eine kleine Sprengladung im obersten Zimmer ab. Der Turm fällt dann in sich zusammen. Allerdings müssen Sie dazu erst einmal nach ganz oben kommen, denn Ihr U-Boot setzt Sie nur am unteren Ende jedes Turms ab.

Um den Turm herum sind Plattformen angelegt, auf denen man das Gebäude erklimmt. Wenn Sie nach links oder rechts gehen, dreht sich der gesamte Turm auf dem Bildschirm; die Spielfigur bleibt immer in der Bildschirmmitte. Sie können laufen, Treppen hochgehen, Hindernisse überspringen und mit Schneebällen (wo kommen die denn her?) werfen. Außerdem führen Gänge durch den Turm. Gehen Sie in einen solchen Gang hinein, dreht sich der Turm auf dem Bildschirm um 180 Grad, und Sie kommen auf der anderen Seite wieder heraus.

Die Gefahren lauern in Form von zahlreichen Sprites, die den Weg versperren. Manche von ihnen platzen durch einen Treffer mit dem Schneeball. Die grauen Bälle hingegen lassen sich nur für einige Sekunden betäuben. Alle anderen Gegner sind unzerstörbar; Sie müssen Wege finden, an ihnen vorbeizukommen. Eine Berührung mit einem Sprite hat keine allzu fatalen Folgen. Die Spielfigur fällt unverletzt einige Stockwerke am Turm hinunter. Ärgerlich ist dies nur, da es ein Zeitlimit gibt, in dem die Turmspitze erreicht werden muß. Wenn Sie allerdings von einem der unteren Stockwerke fallen, stürzen Sie ins Wasser, bekommen ein Leben abgezogen und müssen die Runde ganz von vorne anfangen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird ebenfalls ein Leben abgezogen.

Nachdem ein Turm erfolgreich zerstört wurde, können Sie auf der Fahrt zum nächsten Extra-Punkte sammeln, indem Sie Fische in Luftblasen einschließen und einsammeln. Diese Bonus-Runden dienen nur zum gefahrlosen Punktescheffeln; man kann in ihnen keine Leben verlieren. (bs)

Es ist viel los auf dem blauen Turm. Können Sie sich zur Spitze hocharbeiten?

Super!

Der Programmierer John Phillips hatte wohl die Idee für einen tollen grafischen Effekt gehabt und dann daraus ein Spiel gemacht. Anders kann ich mir die Entstehung von Nebulus nicht denken, denn auf den fantastischen Effekt mit den drehenden Türmen muß man erst einmal kommen. Ansonsten ist Nebulus ein Plattform-Spiel bester Sorte. Schon der erste Level ist sehr schwer, aber mit Übung und Konzentration zu schaffen.

An diesem hervorragenden Spiel sehe ich eigentlich nur einen Kritikpunkt. Manchmal ist es unmöglich, bestimmten Gegnern auszuweichen. Man spielt praktisch perfekt und wird trotzdem von einem Sprite getroffen. Das kostet zwar nur einige Spielsekunden, ärgert mich aber trotzdem.

Gut!

Ich versuche erst gar nicht, den irren Dreheffekt zu beschreiben mit dem der Leuchtturm auf dem Bildschirm rotiert, denn man muß ihn einfach erlebt haben. Diejenigen die behaupten, daß aus dem C 64 nicht mehr viel rauszuholen ist, werden durch diesen Super-Effekt Lügen gestraft.

Vor lauter Begeisterung sollte ich vielleicht das Spielprinzip nicht vergessen. Nebulus ist ein etwas schwieriges, aber fesselndes Programm mit ein paar Schönheitsfehlern. Wenn man sich mühsam über den ersten Turm hinausgearbeitet hat und alle Leben verliert, beginnt man wieder ganz von vorne. Kitsch. Eine Art »Continue Game«-Option als Frustbremse fehlt leider. Aber gerade weil das Spiel nicht einfach ist und man sich jeden Fortschritt erarbeiten muß, bleibt man förmlich am Joystick kleben. Nebulus ist sehr herausfordernd und technisch hervorragend.

Hyper Blob

Grafik	7
Sound	6,5
Power-Wertung	7

C 64
15 Mark (Kassette), Firebird

Die Blobpods gelten als die dümmsten Wesen der gesamten Galaxis. Das könnte Ihnen als Reiseführer auf dem Planeten Cubos eigentlich ziemlich egal sein, doch eines Tages taucht eine Blobpod-Touristengruppe auf. Sie haben nun das zweifelhafte Vergnügen, dafür zu sorgen, daß den Blobpods nichts passiert. Cubos ist ein gefährlicher Planet, auf dem man sehr leicht in einen Abgrund tappen kann. Bürgersteige bewahren Besucher vor dem Sturz ins Bodenlose, doch nach einem Bauarbeiterstreik blieben einige Lücken übrig. Sie müssen in 100 Levels dafür sorgen, daß die Blobpods heil vom Start an das Ziel hoppeln können.

In dem verrückten Geschicklichkeits-Spiel »Hyper Blob« ist jeder Level eine von links nach rechts scrollende Strecke. Die Blobpods hüpfen munter nach rechts, bis sie entweder auf eine Wand treffen und zurückhoppeln oder in ein Loch fallen. Um das zu verhindern, müssen Sie Steine aufsammeln, die an anderen Stellen der Strecke liegen und damit die Lücken auffüllen. Es gibt aber auch biestige Besonderheiten wie die Totenkopf-Steine, deren Berührung für einen Blobpod tödlich ist. Ein Versuch wird abgebrochen, wenn all Ihre Schützlinge das Ziel nicht innerhalb einer Zeit im ts erreichen oder vorher schon abstürzen. (hl)

Dank fehlender Pause-Taste ein verschwommenes Foto (C 64)

Heinrich: »Ein Blob kommt selten allein«

Über eine Horde hüpfender Blobpods zu wachen ist anstrengender, als den vielzitierten Sack Flöhe zu hüten. Doch so stressig diese Aufgabe ist, so viel Spaß macht sie. Sobald die Blobpods drollig animiert auf einen Abgrund zuhüpfen, beginnt beim Spieler die Panik. Wo kann man einen Stein aufsammeln und absetzen? Wieviel Zeit ist noch übrig? Was tun, wenn ein Blobpod mutiert und anfängt die Steine nach und nach aufzuessen?

Die 100 Level bieten sehr viel Abwechslung und sorgen für eine ordentlich Motivation. Sie werden kaum eine Spielstufe auf Anhieb schaffen, aber wenn man überlegt vorgeht, klappt es früher oder später. Hyperblob ist ein sehr fesselndes und originelles Spiel, das nur 15 Mark kostet, obwohl es sogar doppelt so viel wert wäre.

Yogi Bär auf der Suche nach seinem verschollenen Freund (C 64)

Anatol: »Nicht sehr abwechslungsreich«

»Yogi Bear« ist ein nettes Spiel. Da wird nicht geschossen und viele Tiere tummeln sich auf dem Bildschirm. Auch von der technischen Seite kann man wenig gegen das Programm sagen. Das Scrolling ist sanft, die Musik flott und die Figuren sind gut gemalt.

Aber das Spielprinzip ist so alt, daß man damit wohl kaum einen Bären hinter dem Ofen hervorlocken könnte. Außerdem fehlt es an Abwechslung. Wenn man einmal weiß, wo man welche Bewegung machen muß, wird es schnell monoton. Keine Extras heitern den Spielfluß auf. Und immer nur von links nach rechts zu laufen und hin und wieder den Bär hüpfen zu lassen, ist nicht sehr motivierend. Ein Spiel für Kinder und Yogi Bär-Fans.

Yogi Bear

Grafik	4.5
Sound	4.5
Power-Wertung	4.5

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette), Piranha

Boo Boo ist verschwunden. Ein äußerst gemeiner Mensch hat ihn entführt und in einem düsteren Wald versteckt. Yogi Bär, sein bester Freund, läßt sich das nicht gefallen. Also bricht er auf, um seinen verschwundenen Freund zu suchen und dem Widerling ordentlich die Leviten zu lesen. Yogi muß dazu volle 202 Bildschirmlängen von links nach rechts durch den Wald rennen. Dabei begegnen ihm einige Tiere und Menschen, die ihm nicht immer wohlgesonnen sind. Es gibt mörderische Angler, wütende Elche oder auch Camper, die sich schwer belästigt fühlen. Außerdem muß Yogi mit Naturgewalten wie reißenden Flüssen, Wasserfontänen und abgrundtiefen Löchern rechnen. Die einzigen Möglichkeiten, um zu überleben, sind Weglaufen, Springen oder Verstecken.

Natürlich macht soviel Gerenne hungrig. Wenn Yogi zulange nichts zu mampfen bekommt, sackt der Bär entkräftet zusammen. Von Zeit zu Zeit liegen verschiedene Picknickkörbe oder andere kalorienreiche Speisen herum, was natürlich die Moral hebt und den Bären stärkt. Aber um Boo Boo zu befreien, sind auch einige kleine logische Puzzles zu lösen. Man muß Dinge aufsammeln, ansonsten kann man den eingekerkerten Freund nicht aus dem Käfig holen. (al)

DIE LEGENDE LEBT WEITER

GAUNTLET II

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2. Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: micro-händler Distribution in Österreich: Karasoft

ATARI GAMES

Spectrum 48/128 K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider

Vorsicht vor Grauimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Quedex

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Thalamus

Das Rennen gegen die Zeit durch zehn Welten ist eine Herausforderung für alle Joystick-Künstler.

Grafik	8.5	
Sound	7	
Power-Wertung	8	

In »Quedex«, dem neuen Spiel von »Delta«-Schöpfer Stavros Fasoulas, dreht sich alles um eine Metallkugel. In zehn Runden, die jeweils unterschiedliche Aufgabenstellungen bieten, werden sowohl Geschicklichkeit als auch Kombinationsgabe des Spielers auf eine harte Probe gestellt. Im Gegensatz zu vielen anderen Joystick-Knobeleien kann man bei Quedex die Reihenfolge, in der man die zehn Levels spielen will, selbst festlegen.

Für die Bewältigung der zehn Runden steht eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung. Im Kampf gegen die Uhr gilt es, in jedem Level das Ziel zu erreichen beziehungsweise erst einmal zu finden. Im Anschluß an jeden gemeisterten Level folgt eine Bonusrunde, die sich als eine Art »Senso« entpuppt.

Jeder Level stellt Sie vor ein anderes Problem. Manche Runden sind einfache Geschicklichkeits-Tests, in denen die Kugel schnellstmöglich eine Anzahl blinkender Punkte des Spielfeldes berühren muß. Andere Levels wiederum bestehen aus logischen Puzzles. So zum Beispiel Runde acht: In einem Labyrinth sind vier Schlüssel versteckt. Nur wenn Sie eine bestimmte Route zum Ziel nehmen, erreichen Sie es, bevor sich die Gänge auflösen.

Weitere Levels präsentieren sich als mehr oder weniger umfangreiche Action-Adventures, wobei der Schwerpunkt eindeutig bei der Action liegt. Sie müssen Teleporter benützen, sich vor saugenden Röhren in Acht nehmen, mit Aufzügen fahren, Totenköpfe vermeiden und Schlüssel einsammeln, die Türen öffnen. (mg)

Vorsicht vor den saugenden Röhren (C 64)

Viele Schlüssel, viele Teleporter: Ohne Ausprobieren kommt man hier nicht weiter (C 64)

Super!

Stavros Fasoulas schlägt wieder zu. Daß seine Programme technisch überragend sind, kann man bei ihm fast schon voraussetzen. Die fantastisch gezeichnete und animierte Grafik hat mich tief beeindruckt. Wieviel Grips in diesem Programm steckt, ist erstaunlich. Punkt Nummer eins: Es spielt sich unwahrscheinlich gut. Man kann einfach nicht mehr aufhören. Das Ding macht süchtig. Punkt Nummer zwei: In jedem Level muß man andere Puzzles lösen. Und diese Puzzles haben es in sich. Punkt Nummer drei: Mir gefällt die Bonusrunde hervorragend. Es wurde zwar im Prinzip »nur« das gute alte Senso etwas aufgepäppelt, aber es paßt zum Spiel wie die Faust auf das Auge. Wer viel Action gemischt mit Knobelei mag, muß sich Quedex kaufen. Er wird es mit Sicherheit nicht bereuen.

Gut!

Wer nach »Sanxion« und »Delta« ein weiteres Ballerspiel von Stavros Fasoulas erwartete, wurde mit Quedex sehr überrascht. Dieser Geschicklichkeits-Mix hat ein ungewöhnliches Konzept und ist dabei recht benutzerfreundlich. Wer Level 10 kennenlernen will, muß sich nicht durch alle anderen Spielstufen quälen, sondern wählt ihn einfach direkt an. Bei jedem neuen Durchgang werden Einzelheiten im Spiel per Zufall verändert. So ist es unmöglich, durch Auswendiglernen das Programm im Schlaf zu meistern. Auch fortgeschrittenen Quedex-Spielern bleibt so eine Herausforderung.

Quedex ist kein gradliniges, simples Action-Spiel, sondern eine Fundgrube für den geduldigen Spieler. Ein ungewöhnliches, aber fesselndes Programm.

Jack the Nipper II

Grafik	6
Sound	6.5
Power-Wertung	6.5

C 64 (Schneider CPC MSX Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Im Busch herrscht Ruhe, exotische Tiere dösen in der Sonne und Tarzan macht gerade ein Mittagsschläfchen. Doch die Ruhe täuscht. In der Ferne hört man das Rauschen von Windeln, dann schlägt etwas mit einem dumpfen Knall auf. Plötzlich gellt ein triumphierender Schrei aus dem Urwald: »Jack the Nipper«, der Schrecken aller Eltern, Tanten und Verwandten, ist gelandet. Kaum den Windeln entwachsen, wurde er schon aus seiner Heimatstadt verbannt – wegen Bösartigkeit. Auf dem Weg ins Exil sprang er kurzerhand aus dem Flugzeug, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzte.

Manchmal muß er sich tatkräftig gegen die Einwohner der Insel durchsetzen. Außerdem liegen auf der ganzen Insel Gegenstände herum, mit denen sich viel Unfug anstellen läßt. Im Lauf des Spiels muß man herausfinden, wozu beispielsweise die Zwiebeln, die Holzwürmer oder der Honig gut sind und sie richtig einsetzen. Wenn Jack einen Streich vollbracht hat, steigt sein »Bösometer« um ein paar Einheiten.

»Jack the Nipper II – The Coconut Crapers« ist ein typisches Action-Adventure, in dem man sich viel auf Leitern, Lianen und Plattformen bewegt. (al)

Der böse Windelmann in Action am Dschungel-Tempel

Anatol: »Dieses ist der zweite Streich...«

Vom Himmel hoch, da kam er her: Jack, der infantile Flegel ist wieder da. Das Nachfolge-Spiel ist um einiges besser als der erste Teil und spielt sich erstaunlich flott. Ein riesiges Spielfeld sorgt für Abwechslung und eine Menge Action. Viele Wege sind versteckt und müssen vom Spieler erst entdeckt werden. Die Grafik ist abwechslungsreich und bringt die Dschungel-Atmosphäre gut rüber. Das Programm bietet spieltechnisch nichts Neues, ist aber mit viel Witz gemacht.

Was ich schmerzlich vermisse, ist eine High-Score-Liste, auf der man seine zweifelhaften Erfolge auch anderen präsentieren kann. Wer das verschmerzen kann, wird hier trotz eines alten Spielprinzips gut bedient.

Impact

Grafik	3.5	
Sound	6	
Power-Wertung	7.5	

Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

Kaum ein Monat vergeht ohne ein weiteres Spiel im »Breakout«/»Arkanoid«-Stil. Auch bei »Impact« geht es darum, mit einem Schläger einen Ball im Spiel zu halten und alle Steine abzuräumen, um den nächsten Level zu erreichen. Insgesamt gibt es 128 Bilder 80 davon sind fix und fertig die anderen 48 kann man sich mit einem Editor selber gestalten.

Beim Steineabräumen fällt manchmal ein gelber Bonus-Gegenstand zu Boden. Indem man diese Symbole sammelt, kann man verschiedene Extras aktivieren. Für jedes Extra brauchen Sie eine bestimmte Anzahl von Symbolen. Wenn genug gesammelt wurde, drückt man den rechten Mausknopf zur Aktivierung. Die Auswirkungen der Extras sind sehr vielseitig. So kann die Geschwindigkeit des Balls gebremst werden, der Ball bleibt einige Sekunden auf dem Schläger kleben, zwei Zusatzbälle kommen ins Spiel, unsichtbare Steine werden sichtbar gemacht und der Schläger wird mit Schußkraft ausgerüstet, um Steine wegzuballern. Es gibt auch eine Bombe, mit der man alle Sprites vernichtet, die über das Spielfeld schweben und die Flugbahn des Balls beeinflussen. Der Schläger kann gar mit einer Rakete versehen werden. Das wertvollste Extra verleiht dem Ball ein Kraftfeld, mit dem er durch alle Steine fegt, als seien sie aus Butter. (hl)

Ein »Breakout«-Clone mit taktischer Note (Amiga)

Heinrich: »Rundum gelungen«

Impact ist der einzige Arkanoid-Nachzieher, der meiner Meinung nach dem Original das Wasser reichen kann. Clevere Extras, eine hervorragende Maussteuerung und der Level-Editor sorgen für Spielspaß. Die Grafik ist hübsch anzusehen und schön digitalisierte Sound-Effekte sind auch dabei. Für erfahrene Spieler gibt es ein Paßwort-System, mit dem man jeden zehnten Level anwählen kann. Solche Feinheiten garantieren eine lang anhaltende Spiel-Motivation, obwohl ein Zwei-Spieler-Modus leider fehlt. Die Amiga- und ST-Versionen, die uns zum Test vorlagen, sind völlig identisch und können nur empfohlen werden. Falls man nicht gerade schon die ST-Version von Arkanoid besitzt, sollte man bei Impact zuschlagen. Es ist für mich eines der schönsten Geschicklichkeits-Spiele der letzten Monate.

Ohne Kampf gibt's hier kein Schlampf (Amiga)

Martin: »Eintönige Soundorgie«

Eines muß man den Programmierern lassen: Der Sound, den man hört, wenn ein Stück Obst verspeist wird, ist einmalig. Auch die übrigen digitalisierten Klänge und Melodien sind anständig. Aber das Spielprinzip! Als alten Mr. Do!-Fan sträuben sich mir beim Spielen von Dr. Fruit zeitweise die Haare. Es fehlen ziemlich viele Features des Vorbilds. Leider bleibt auch der Spielwitz auf der Strecke. Die Gegner laufen dermaßen beknackt durch den Garten, daß man meinen könnte, sie würden vom Zufallsgenerator gesteuert. Aus Dr. Fruit hätte bei sorgfältiger Programmierung ein tolles Spiel werden können. Doch leider wird einem die Spielfreude durch diverse Schnitzer vermiest, so daß auch der relativ niedrige Preis nicht mehr viel rettet. (mg)

Dr. Fruit

Grafik	3.5	
Sound	6	
Power-Wertung	3.5	

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Softgang

Nachdem Dr. Falken die ganze Nacht giftige Dämpfe einatmete, erwachte er in der Gestalt einer Erdbeere wieder. Von nun an muß der verwandelte Professor in einem großen Garten voller Gefahren sein Leben verteidigen. Soweit die seltsame Hintergrundgeschichte von »Dr. Fruit«.

In Wirklichkeit präsentiert sich Dr. Fruit als eine abgemagerte Version des Spielautomaten »Mr. Do«, der vor ein paar Jahren sehr beliebt war. Sie mampfen sich als Erdbeere durch diverse Labyrinthe, die leckere Früchte wie Bananen oder Kirschen als Nahrung für Sie bieten. Auch wenn das Obst von Runde zu Runde ein anderes ist, unfreundliche Zeitgenossen, die Ihnen das Leben schwer machen, finden sich in jedem Level. Diese bewegen sich ausschließlich auf den von Ihnen bereits freigegrabenen Pfaden. Wenn Sie von einem Gegner verfolgt werden, sollten Sie schleunigst den nächsten Felsen ausmachen. Wird die Erde unter dem Gestein beseitigt, fällt es herunter und landet vielleicht genau auf dem Kopf des Verfolgers. Da Ihre Feinde allerdings meistens sehr unlogisch kreuz und quer durch den Garten laufen, dürfte diese Methode nur manchmal von Erfolg gekrönt sein. Zum Glück können Sie Ihre Gegner auch per Schuß ausschalten. Wenn das Obst verspeist ist, erreicht man den nächsten Level. (mg)

Street Sports Basketball

In diesem Programm wird so lange Basketball gespielt, bis die Turnschuhe qualmen.

Grafik	7.5										
Sound	6										
Power-Wertung	7.5										

C 64 (Apple II, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)

In »Street Sports Baseball« haben zehn sportbegeisterte Kids schon einen heißen Schläger geschwungen. Jetzt haben sie einen neuen Lieblingssport: Basketball.

In der Stadt gibt es vier verschiedene Plätze, auf denen man ungestört Basketball spielen kann, ohne daß man von einem übel gelaunten Hausmeister vertrieben wird: die Schule, ein Hinterhof, die Vorstadt und ein Parkplatz.

Jeder hat so seine Vor- und Nachteile. Der Parkplatz ist zwar direkt neben einer Hotdog-Bude, aber der Boden ist mit einen riesigen Öllache verdreckt. Hier haben sich einige Spieler beim Hinfallen schon üble Schürfungen zugezogen. Ähnlich rutschig ist es im Hinterhof. Im Vorort kann man gut spielen, wenn nicht immer dieser verflixte Bürgersteig wäre. Er hat eine so hohe Kante, daß der Ball beim Dribbeln schnell wegspringt. Problemlos kann man eigentlich nur in der Schule spielen.

Sie können gegen den Computer antreten, der drei Schwierigkeitsstufen zu bieten hat. Aber auch an einen Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht. Wenn Sie sich für einen Gegner und einen Platz entschieden haben, stellen Sie Ihr Team zusammen. Mit einem Münzwurf wird festgelegt, wer zuerst dran ist. Danach wird abwechselnd gewählt. Eine Mannschaft besteht aus nur drei Feldspielern. Man sollte weise unter den zehn Kids wählen, wenn man gegen den Gegner nicht untergehen will.

Jeder Spieler hat seinen eigenen Stil und seine eigenen Fähigkeiten. Ein Beispiel: Ralph kann sehr schnell laufen, wirft aber schlecht, weil ihm seine Mütze immer über die Augen rutscht. Wenn Sie ihn ins Team aufnehmen brauchen Sie also einen guten Werfer. Sie müssen Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler gut kombinieren können und hoffen, daß der Gegner Ihnen nicht den Lieblingsspieler wegschnappt.

Dann geht's auch fast schon los. Sie müssen nur noch festlegen, wie viele Körbe zum Sieg benötigt werden. Jeder Treffer zählt zwei Punkte. Normalerweise braucht man zwanzig zum Sieg, man kann aber auch einen beliebigen Wert zwischen zwei und 100 Punkten einstellen. Gespielt wird nach den original Basketballregeln. Wer unbedingt einen Gegenspieler freundschaftlich rempeln will, kann das gerne tun. Er riskiert aber meistens, selber auf die Nase zu fallen.

Der Spieler steuert das Sprite in dem hellen Dreß. Er kann jederzeit auf ein anderes Team-Mitglied wechseln. Wenn eine Spielfigur in den Ballbesitz kommt, dribbelt sie automatisch und braucht nur noch auf den gegnerischen Korb gesteuert zu werden. Wenn man am gegnerischen Korb angekommen ist, drückt man den Joystick in Richtung Korb und dann auf den Feuerknopf.

Natürlich versucht die andere Mannschaft, Ihnen den Ball so schnell wie möglich wegzuschnappen. Wenn man einem gegnerischen Feldspieler den Ball wegnehmen will, geht man einfach frontal auf ihn zu und versucht, ihn beim Laufen zu stören. Mit etwas Glück bekommt man dann den Ball und kann gleich den gegnerischen Korb stürmen.

Programmiert wurde »Street Sports Basketball« von Andrew Spencer, der schon den Sportspiel-Klassiker »International Soccer« geschrieben hat. Wir testeten die C64-Diskettenversion. Inwieweit die Kassetten-Umsetzung abgespeckt sein wird, konnten wir nicht in Erfahrung bringen.

(al)

CHOOSE SCORE TO PLAY UP TO: 20

Auf dem Court geht's gleich rund (C 64)

Gut!

Von diesem Team habe ich mir eigentlich die Super-Basketball-Simulation erwartet. Epyx hat sich auf dem Gebiet der Sportspiele einen sehr guten Namen gemacht und Programmierer Andrew Spencer ist allen C64-Besitzern durch sein »International Soccer« bekannt. Street Sports Basketball ist dann auch sehr gut geworden, doch völlig vom Hocker reißt es mich nicht.

Die Steuerung der Spielfiguren ist sehr eingeschränkt. Man kann nur bestimmen, in welche Richtung sie laufen und wo sie den Ball hinwerfen. Technische Feinheiten, wie den optimalen Wurf oder das Stehlen des Balles nimmt das Programm automatisch vor. Verwirrend ist manchmal auch das Wechseln der Figur mit Druck auf den Feuerknopf. Damit spielt sich Street Sports Basketball recht einfach, aber Joystick-Techniker können sich nicht genügend ausleben. Bei »Two-on-Two-Basketball« von Activision ist meiner Ansicht nach die Steuerung intelligenter gelöst. Trotzdem ist Street Sports Basketball eine der schönsten Mannschafts-Sport-Simulationen, die es derzeit gibt. Gerade die tolle Grafik entschädigt für kleinere spielerische Mängel und den nicht so tollen Sound.

Gut!

In Street Sports Basketball sind erstaunlich viele Details versteckt. Vor allem die Sprites sind herrlich animiert. Hin und wieder machen die Figuren Kopfbewegungen, als wollten sie sich etwas zurufen. Oder es entstehen vor dem Korb Szenen, die ausgesprochen realistisch sind. Ein Spieler wirft, der andere versucht den Ball abzublocken und stößt dabei einen Teamkollegen um. Dieser sitzt dann am Boden und schüttelt verständnislos den Kopf. Das erinnert mich lebhaft an meinen Sportunterricht.

Technisch ist das Programm sehr solide. Die Steuerung ist einfach und reagiert gut auf den Spieler. Mit ein wenig Übung kann man sogar den Ball von einer Wand abprallen lassen und ihn so dem Teamkollegen zuspielen. Das verwirrt den Gegenspieler restlos.

Schade ist nur, daß der Computergegner ziemlich leicht zu schlagen ist. Mit etwas Glück und einem guten Team ist man fast unbesiegbar.

Track and Field

Grafik	4.5
Sound	3.5
Power-Wertung	4

C 64
29 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette) ★ Konami

Track & Field« war der erste Spielautomat, der auf dem Joystickrüttel-Prinzip (erdacht von David Crane für »Decathlon« von Activision) aufbaute. Reichlich verspätet ist nun eine Computer-Umsetzung erschienen.

Sechs Disziplinen gilt es zu meistern. Wer die Qualifikation für die nächste Runde nicht schafft, scheidet aus. Den Anfang macht der 100-Meter-Lauf. Je schneller der Joystick im Links-Rechts-Rhythmus bewegt wird, desto besser für die Zeit. In der nächsten Sportart, dem Weitsprung, wird nach demselben Prinzip Tempo gemacht. Per Feuerknopf bestimmt man Absprungpunkt und Winkel. Je länger der Knopf gedrückt bleibt, desto größer der Winkel. Das anschließende Speerwerfen läuft technisch genauso ab. Disziplin Nummer 4 ist der 110-Meter-Hürdenlauf. Der einzige Unterschied zum 100-Meter-Lauf besteht darin, daß man zum Überspringen der Hürden zusätzlich den Feuerknopf einsetzen muß. Beim Hammerwerfen und dem Hochsprung entscheidet der gekonnte Einsatz des Feuerknopfes über Weite beziehungsweise Höhe.

Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Wenn alle sechs Sportarten erfolgreich absolviert sind, geht es mit härteren Qualifikationsleistungen wieder von vorne los. Leider ist Track & Field nicht ganz fehlerfrei. Wenn man zum Beispiel den Speer weiter als 100 Meter wirft, werden trotzdem nur 99 Meter angezeigt. (mg)

Nach 110 Metern und vielen Hürden endlich im Ziel (C 64)

Martin: »Verspäteter Joystick-Killer«

Ich wußte gar nicht, welch ein begnadeter Sportler ich bin. 6,00 Sekunden auf 100 Meter oder 11,48 Meter im Weitsprung sind doch tolle Leistungen. Wie man anhand dieser Zahlen sieht, sind die erzielten Ergebnisse bei Track & Field absolut unrealistisch.

Die Animation des Wettkämpfers ist recht ordentlich, auch das Scrolling ist o.k. Leider bietet die Grafik ansonsten magere Durchschnittskost. Warum man so ein veraltetes Spiel zu diesem Preis heute noch veröffentlicht, zudem sein besserer Nachfolger »Hyper Sports« schon längst als Computer-Umsetzung zu haben ist, weiß wohl nur der Hersteller. Alles in allem kein berauschendes Spiel, obwohl man ihm einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen kann.

Terrorpods

Grafik	7.5
Sound	4.5
Power-Wertung	8

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Psygnosis

Ein Terrorpod lauert in der Ferne (Amiga)

Anatol: »Spitzenklasse«

Schön, daß es noch Spiele wie »Terrorpods« gibt. Gute Ideen und eine tolle Ausführung sind in der Computerbranche leider rar geworden. Vor allem die Grafik ist exzellent. Immerhin sind auch einige Motive nach Vorlagen des bekannten Grafikers Roger Dean gezeichnet. Die Soundeffekte sind zwar spärlich, aber gut. Zum Spielerischen gleich eine Warnung: Terrorpods kann man nicht »mal eben so« spielen. Da muß man einiges überlegen und rumtüfteln, bis man einen Terrorpod am Wickel hat. Wer aber vor einem spannenden Stunden-Match nicht zurückschreckt, wird vollauf begeistert sein.

Es gibt sicher gemütlichere Planeten als Colian, aber keinen, der so viele Bodenschätze hat. Sie werden in einem komplizierten Netzwerk von Fabriken abgebaut. Wo man solche praktischen Dinge findet, kann der Ärger ja nicht mehr weit entfernt sein. Ohne Warnung erschien ein imperiales Schiff und schwenkte in den Orbit ein. Seitdem ist auf dem ehemals friedlichen Planeten die Hölle los: Spoiler plündern die Fabriken und Terrorpods, die schlimmsten Kampfmaschinen der Galaxis, verwüsten sie anschließend. Außerdem feuert das Mutterschiff alle Nase lang Raketen ab. Es gibt eine Möglichkeit, das alles zu stoppen: selbst einen Terrorpod zu bauen und damit das gegnerische Mutterschiff anzugreifen. Jetzt sitzen Sie mutterseelenallein in einem strategischen Verteidigungsfahrzeug und sollen die Eindringlinge abwehren. Dazu brauchen Sie die Rohstoffe von den Kolonien. Zum Handeln mit den Kolonien kann man einen Drover losschicken. Der Drover ist ein kleiner, wendiger Wagen, der unabhängig von Ihrem Fahrzeug agieren kann. Jede Kolonie hat ihre eigenen Preise für die Mineralien. Jede Bewegung, jeder Schuß und jedes Wiederaufbauen einer zerstörten Anlage kostet Sie was. Also stehen Sie auch noch unter Zeitdruck, wenn Sie nichts verschwenden wollen. Aber neben diesen Aufgaben darf man nie das eigentliche Ziel vergessen: einen Terrorpod zu bauen. Handeln Sie also schnell, überlegt und verschwenden Sie vor allem keine wertvollen Rohstoffe. (al)

RYGAR

LET'S FIGHT!!!

Aus der unendlichen Tiefe der Zeit kommt ein legendärer Herrscher, um sich mit Euch zu messen

CBM 64/128 SPECTRUM SCHNEIDER

U.S. GOLD

TECMO

Sokoban

Grafik	6.5
Sound	1
Power-Wertung	9

Niemand von uns hätte gedacht, daß Kisten-Schieben süchtig macht. Nur eine simple Idee, trotzdem ein komplexes Spiel.

MS-DOS (C 64)
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Spectrum Holobyte/Mirrorsoft

50 moves: 0000 pushes: 0000 time: 0:00:01

Welche Kiste wohin? Ein falscher Zug und nichts geht mehr! (MS-DOS)

Was der Name »Soko-Ban« eigentlich bedeuten soll, weiß noch nicht mal der Hersteller dieses Spiels. Jedenfalls steht weder in der Anleitung noch im Programm-Text eine Erklärung zu diesem Wort. Allerdings erhielten wir eine Vorab-Version von Programm und Anleitung. Vielleicht klärt sich das Rätsel, wenn Sie die endgültige Version in den Händen halten.

Soko-Ban scheint zumindest ein japanisches Wort zu sein. Denn in einem sind sich alle Redakteure einig: Die Hauptfigur des Spiels sieht wie ein japanischer Bauarbeiter aus. Dieser muß sich in einem Hochhaus-Neubau mit einem kniffligen Problem herumschlagen.

Auf den 50 Stockwerken des Hochhauses haben seine Kollegen schwere Kisten wirr herumstehen lassen. Diese müssen aber alle wohlsortiert in eine Ecke des Stockwerks verfrachtet werden. Eine schwere Aufgabe im wahrsten Sinne des Wortes, denn unser japanischer Freund ist nicht kräftig genug, die Kisten anzuheben. Er kann sie nur verschieben und das auch nur immer eine Kiste auf einmal. Zwei Kisten nebeneinander sind schon zu viel.

Dummerweise sind die Kisten genauso breit wie die Gänge, durch die sie geschoben werden müssen. Steht also eine Kiste mitten in einem Gang, kann man nicht mehr um sie herum gehen. Drüberspringen ist auch nicht möglich.

Sie müssen nun unserem Freund helfen und ihn über den Bildschirm steuern. Finden Sie den richtigen Weg, um alle Kisten in den Lagerraum zu verfrachten, ohne dabei in eine Sackgasse zu geraten.

Haben Sie ein Stockwerk vollendet, erfolgt eine Punkt-Abrechnung. Je weniger Sie an den Kisten geschoben und je weniger Zeit Sie verbraucht haben, desto mehr Punkte gibt es. Neben den 50 fertigen Stockwerken können Sie 50 weitere selber gestalten und so Ihren Freunden logische Puzzles stellen. Zu jedem der insgesamt 100 Stockwerke verwaltet das Programm eine eigene High-Score-Liste, in der nicht nur die besten Punktzahlen, sondern auch die kürzesten Zeiten und die wenigsten Bewegungen festgehalten werden. Da Sie vielleicht mal eine Runde unterbrechen müssen, gibt es eine Funktion um Ihren Spielstand zu speichern und später weiterzuspielen.

Ein spezieller Turnier-Modus fordert den Intellekt von bis zu vier Spielern nacheinander. Innerhalb eines Zeitlimits muß jeder möglichst viele Stockwerke vollenden. Das Turnier kann so lange laufen, bis alle Spieler aufgeben, da beliebig viele Durchgänge erlaubt sind. Leider kann immer nur ein einziges Turnier auf Diskette festgehalten werden.

Soko-Ban benötigt eine CGA- oder EGA-Karte. (bs)

Super!

Nicht schon wieder! Nachdem wir uns endlich vom »Shanghai«-Fieber erholt haben, versucht ein weiteres Spiel, uns Redakteure vom Arbeiten abzuhalten. Heinrich hat diesen Trend schon erkannt und guckt immer ganz böse, wenn ich Soko-Ban laden will. Er weiß, für mindestens eine halbe Stunde bin ich nicht ansprechbar (und kann daher auch keine Tests für Power Play schreiben...).

Das wahnsinnig simple Spielprinzip, welches das Denkvermögen ganz schön herausfordert, wurde liebevoll aufbereitet. Die Grafik ist toll gezeichnet, auch in den Menüs und der High-Score-Liste wurde mit Details nicht gegeizt.

Selbst große Skeptiker und Anti-Spieler sollten nach einigen Runden in den Bann von Soko-Ban geschlagen werden. Die MS-DOS-Version kann uneingeschränkt empfohlen werden. Auf die C64-Umsetzung bin ich sehr gespannt.

Super!

Wenn ich jetzt diese Kiste nach links... nein, aber mit der nach oben? Aber dann verbaue ich mir den Ausgang...

Soko-Ban sollte man nur mit äußerster Vorsicht spielen. Kaum hat man eine Kiste falsch verrutscht, geht's nicht mehr weiter. Bereits im ersten Level geht das Tüfteln los und es wird von Level zu Level kniffliger.

Soko-Ban spielt sich wie eine gefährliche Droge: einmal dran, für immer süchtig. Nur Spiele wie »Shanghai« oder »Boulder Dash« haben diesen Effekt. Und von diesen Suchtspielen gibt es ja bekanntlich wenige. Fazit: Soko-Ban gehört einfach in jede gute Spielesammlung.

Jinxter

Grüne Magie, verzwickte Puzzles, geheimnisvolle Talismane, 30 wunderschöne Bilder, lebensgefährliche Situationen und alles Glück einer ganzen Welt: Das dritte Magnetic-Scrolls-Adventure ist da.

Schwarze Magie, die gefährlichste und böseste Form der Zauberei, beherrschte vor einigen tausend Jahren das Land Aquitania. Die schwarzen Hexen hatten alle Macht, die sie sich wünschen konnten, und gingen skrupellos mit ihren magischen Kräften um. Doch ein Zauberer namens Turani sagte der schwarzen Magie den Kampf an. Er schuf ein magisches Armband, verziert mit fünf Talismanen. Dieses Armband ist ein Sender für Glück. Solange das Armband unbeschädigt bleibt, hat jeder Bewohner Aquitanias soviel Glück wie er will. Es gibt keine Unfälle und keine Mißgeschicke (allerdings auch keine Glücksspiele).

Das unendlich große Glück der Aquitanier neutralisiert die schwarze Magie nur unvollständig. Die bösen, gefährlichen Teile der schwarzen Magie werden herausgefiltert, so daß nur noch grüne Magie übrig bleibt. Die grüne Magie läßt sich als freche Magie bezeichnen. Mit ihr kann man Streiche spielen und jemanden tüchtig erschrecken, aber nicht verletzen oder töten.

Als Turani starb, rief er mit seinem letzten Zauber die Wächter herbei, gottgleiche Wesen aus einer anderen Dimension, damit sie stets ein Auge auf das Wohl Aquitanias und auf das Armband haben.

Das Spiel beginnt in einem harmlosen Omnibus (Atari ST)

Das Haus Ihres Freundes Xam erweist sich als geheimnisvoller Ort (Atari ST)

Mit vielen Tricks überredet die machthungrige Hexe Jannedor einige Bewohner Aquitanias, die fünf Talismane vom Armband zu entfernen und zu verstecken. Nach und nach geht Aquitania das Glück aus. Bald schon wird es kein Glück mehr geben und Jannedor wird wieder über die volle Macht der schwarzen Magie verfügen.

Gerade, als auch bei Ihnen das Glück versagt und Sie beinahe von einem Omnibus überfahren werden, taucht einer der Wächter aus der anderen Dimension auf. Er erteilt Ihnen den Auftrag, die fünf Talismane wieder aufzutreiben und so die Hexen wieder unter Kontrolle zu bringen. Die grünen Hexen sind für Sie sehr gefährlich, weil sie äußerlich nicht von normalen Menschen zu unterscheiden sind. Jeder Mensch, dem Sie begegnen, egal, ob Mann oder Frau, kann eine grüne Hexe sein.

Anhaltspunkte, wo die fünf Talismane sind und wie Sie an sie herankommen können, gibt es keine. In einem Punkt kann Ihnen der Wächter aber helfen: Sie erhalten alles Glück, das es noch in Aquitania gibt, um Sie gegen Unfälle und Attacken der grünen Hexen zu schützen.

»Jinxter«, übersetzt etwa »Unglücksbringer« aber auch »Albernheiten«, ist das dritte Adventure vom englischen Team Magnetic Scrolls, das schon »The Pawn« und »Guild of Thieves« programmiert hat.

Jinxter ist von der Handlung her ein typisches Fantasy-Adventure mit viel Zauberei. Allerdings hat Jinxter einige ungewöhnliche Wendungen. Da ist zum Beispiel die Sache mit dem Glück. Sie können in dem

Super!

In den letzten Tagen wurde ich beinahe von einem Bus überfahren, von einem wilden Stier angegriffen, fiel von einem hohen Gebäude, wurde von Stahldraht fast zerschlitzt, von einem Zug durch einen Tunnel gehetzt und mehrere Male verflucht, verzaubert und verhext. Wäre da nicht dieses verdammte Glück, ginge es mir jetzt nicht besonders gut.

Jinxter läßt sich auch von Anfängern einwandfrei spielen, da viele Puzzles eine einfache Lösung haben. Allerdings ist mir der Haken an der Sache noch nicht ganz klar. Wenn es für manche Probleme zwei Lösungen gibt, dann muß die einfache doch irgendwelche Nachteile haben, oder?

Die Story und die Puzzles sind absolute Spitzenklasse, die Texte machen Spaß zu lesen, auch wenn das verwendete Englisch meist etwas schwer verständlich ist. Jinxter ist eine tolle Mischung aus handfestem Grusel, befreiendem Lachen, packender Story, witzigen Charakteren und logischen Puzzles – einfach ein Spitzen-Adventure.

Spiel nicht sterben, solange Sie Glück haben. Da Sie jede gefährliche Situation überleben, können Sie viele logische Puzzles im Hauruck-Verfahren lösen. Ein Beispiel: Um an einem Stier vorbeizukommen, können Sie einfach ein rotes Tuch schwenken. Der Stier wird auf Sie losgehen, Sie werden aber durch einen unglaublichen Glücksfall im letzten Augenblick gerettet.

Die knapp 30 Grafiken in Jinxter stammen von vier verschiedenen Grafikern, deswegen findet man hier sehr unterschiedliche Zeichenstile. Bei der Auswahl der Bildschirm-Fotos haben wir versucht, die verschiedenen Stil-Richtungen zu zeigen. Dazu noch ein wichtiger Hinweis: Uns stand eine Spezial-Version zur Verfügung, bei der wir jedes Bild per Befehl ansehen konnten. Deswegen kann es sein, daß auf unseren Fotos der Text nicht mit dem gezeigten Bild übereinstimmt! (bs)

Grafik	9	
Sound	0	
Power-Wertung	9	

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, C128, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Magnetic Scrolls/Rainbird

Im »Büro« von Jannedor, der grünen Hexe

Super!

Allein als Dia-Show wäre Jinxter schon sein Geld wert. Die Grafiken sind atemberaubend schön. Mir gefallen Xams Haus und das Schloß besonders gut, die beiden würde ich gerne als Poster haben. Aber nicht nur die Grafiken sind Spitzenklasse.

Den Parser habe ich unter Druck gesetzt und auf Schwachstellen getestet. Er spuckte eigentlich immer eine verständliche und logische Antwort aus. Auch in den verzwicktesten Lagen gibt es keine Probleme, sich dem Computer verständlich zu machen. Sie sollten übrigens alles in den Räumen genau betrachten (mit dem Examine-Befehl), denn manchmal sieht man Gegenstände erst, wenn man andere genauer untersucht.

Die Texte sind zwar schwer zu lesen (also nichts für blutige Englisch-Anfänger), aber sehr stimmungsvoll und ausführlich. Als alter Adventure-Spieler sind mir natürlich die verschiedenen Anspielungen (beispielsweise auf »Hitchhiker's Guide to the Galaxy«) nicht entgangen, und ich habe herzlich darüber gelacht.

Technisch ist »Jinxter« praktisch perfekt und auch die Handlung ist unheimlich gut. Dieses Adventure muß unbedingt in meine Sammlung!

Gnome Ranger

Grafik	4	
Sound	0	
Power-Wertung	5	

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, Macintosh, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette) ★ Level 9

Ingrid ist ein schönes Mädchen. Sie ist dreißig Zentimeter groß, hat ein verbeultes Gesicht, einen unförmigen Körperbau, einen buschigen Damenbart und viel zu große Füße. Das macht sie sehr attraktiv – zumindest für einen Gnom. Trotzdem hat Ingrid Probleme.

Sie hat sich den Zorn ihrer Familie zugezogen, indem Sie ihren Vater zu einer Schlankheitskur überreden wollte. Zu guter Letzt fiel sie mit ihrer Quengelei ihren Leuten derart auf den Wecker, daß sie sie einfach wegzauberten.

Sie kam in ein Land mit bösen Hexen, zwielichtigen Zentauren und gefährlichen Adlern. Und hier springen Sie ein und übernehmen Ingrids Rolle, um sie wieder nach Hause zu bringen. Um möglichst viel Gnomen-Atmosphäre zu bringen, hat Level 9 das Adventure ins Gnomische übersetzt. Vor jedes »N« am Anfang eines Wortes wird ein »G« gestellt. Gnormalerweise geht man gnicht gnach Gnorden. Alles klar?

Der Parser bietet einigen Komfort. So kann man mit »go to« an einen bestimmten Ort gehen und mit »RAM Save« einen Schnappschuß von der gegenwärtigen Position machen. Man kann und sollte viel mit den Personen im Spiel reden und sie nach allen Dingen befragen, wenn man zum Ziel kommen will. (al)

Ein bildhübsches Gnomenmädchen auf Abenteuerreisen

Anatol: »Gnaja...«

»Gnome Ranger« erinnert mich sehr an »Knight Orc«. Die Idee mit der Gnomen-Dame ist nicht allzu weit von der Geschichte des Orks entfernt. Es ist schwer zu sagen, wo da der Nachfolger aufhört und wo der Abklatsch beginnt.

Die digitalisierten Bilder sind seit Knight Orc auch nicht schöner geworden. Es wäre wohl besser, sich einen Grafiker zuzulegen, der die Motive zeichnet. Auch der Parser wurde nicht wesentlich verbessert. Trotzdem ist er durchaus zufriedenstellend und sticht einige andere aus, die auf dem Adventure-Sektor zu finden sind.

Probleme hatte ich mit den Puzzles im Spiel. Sie sind nicht immer sehr logisch und überstrapazieren die Phantasie des Spielers. Wer aber schon an Knight Orc Spaß hatte, wird auch Ingrids Abenteuer reizvoll finden.

Goldrunner

Grafik	7.5	
Sound	2	
Power-Wertung	4	

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal
Bereits getestet in: Happy-Computer 6/87 (ST)

Welcome to Goldrunner«. Mit diesen freundlichen Worten begrüßt Sie ein Weltraum-Ballerspiel, das bereits auf dem Atari ST für Furore sorgte. Der Titelheld bei »Goldrunner« ist ein superschnelles Erden-Raumschiff, das den Weltraum-Weg für eine ganze Flotte freischießen muß.

Der Goldrunner kann nur dann eine Spielstufe weiter fliegen, wenn er auf einem Ring ausreichend viel Schaden angerichtet hat. Bodeninstallationen und Raumschiffe sollten deshalb kurz- und schmerzlos abgeschossen werden. Ein Symbol zeigt an, wie gut der Ring noch erhalten ist. Erst wenn es ganz verschwindet, ist der Weg zum nächsten Level frei.

Die zahlreichen Angreifer können den Goldrunner berühren, aber die Geschosse, die diese Burschen ausspucken, sind gefährlich. Es sind eklige kleine Raketen, die der Flugbahn Ihres Raumschiffs folgen. Der Goldrunner kann fünf Treffer einstecken, bevor er vernichtet wird.

Wem das ohnehin rasante Spiel zu langsam ist, kann durch Druck auf den rechten Mausknopf in den Superschnell-Gang schalten. Dann wird es extrem hektisch, denn bei der Amiga-Umsetzung kann man im Gegensatz zum ST-Original nicht mit einem Joystick spielen. (hl)

Ein gerupfter Goldrunner ohne Joystick-Steuerung (Amiga)

Heinrich: »Viel verschenkt«

Goldrunner ist eines meiner Lieblingsspiele auf dem Atari ST. Es ist zwar nicht sonderlich intelligent oder abwechslungsreich, aber technisch dermaßen exzellent, daß es viel Spaß macht. Die Amiga-Umsetzung bietet dieselbe flotte Grafik wie das ST-Original. Lediglich einige Raumschiff-Sprites wurden ausgewechselt. Bei der Musik sollte man den Lautstärkeregler sofort runterdrehen, denn sie klingt wesentlich schlechter als auf dem ST. Da hat wohl niemand dem Programmierer etwas von den Sound-Fähigkeiten des Amiga erzählt.

Goldrunner wäre auch auf dem Amiga ein gutes Spiel, wenn die Maussteuerung einen nicht zur Verzweiflung treiben würde. Sie ist ungenau und schwierig, was die Spielmotivation deutlich mindert.

Murmeln, Monster, mageres Spiel (ST)

Boris: »Ganz schön enttäuschend«

Was? Marble Madness für den ST? Dann brauch ich mir ja doch keinen Amiga zu kaufen! Leider ist dem nicht so. Die Umsetzung auf den ST hat mich als alten Marble-Madness-Fan enttäuscht. Die Strecken stimmen nicht mit dem Original überein, die 3D-Grafik hat manchmal Fehler (Kugeln hängen in der Luft) und die Joystick-Steuerung ist auch nicht optimal.

Zur Ehrenrettung des Programms sei gesagt, daß es kein allzu schlechtes Geschicklichkeits-Spiel ist. Das Scrolling ist auf dem ST recht flott, die Animation der Monster ganz witzig und der Sound kann sich hören lassen. Allerdings wage ich zu behaupten, daß eine ST-Version von Marble Madness so gut wie die Amiga-Version sein könnte. Schade drum.

Marble Madness

Grafik	4.5	
Sound	4	
Power-Wertung	4	

Atari ST (C 64, Amiga, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts
Bereits getestet in: Happy-Computer 9/86 (Amiga)

Die Murmeln rollen jetzt auch auf dem Atari ST: Electronic Arts bringt eine ST-Version des Spielhallen-Klassikers »Marble Madness« auf den Markt.

Marble Madness ist ein Rennen gegen die Zeit. Sie steuern eine Murmel über einen dreidimensionalen Hindernis-Parcours. Neben einer verworrenen Strecke werden Sie auch noch durch seltsame Monster behindert. Da gibt es beispielsweise schwarze Killer-Murmeln, grüne, spiralförmige Murmel-Mampfer, Säure-Amöben und wildgewordene Staubsauger. Eine Berührung mit einem solchen Monster paralysiert Ihre Kugel und kostet wertvolle Sekunden. Wenn Sie eine Rennstrecke innerhalb eines Zeitlimits bewältigen, dürfen Sie sich an der nächsten versuchen. Ansonsten ist das Spiel zu Ende.

So richtig spaßig wird Marble Madness aber erst, wenn sich ein zweiter Spieler hinzugesellt. Die beiden Murmeln kullern jetzt gleichzeitig über die Strecke und können sich gegenseitig runterschubsen.

Der Marble Madness-Spielautomat hat sechs verschiedene Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Auf dem Atari ST gibt es noch einen geheimen siebten Level, der vom ersten aus mit einem Trick erreicht werden kann. (bs)

BMX Simulator

Grafik	7.5	
Sound	5	
Power-Wertung	6.5	

Amiga (Atari XL/XE/ST, C 64, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette), zirka 30 Mark (Diskette) ★ Code Masters
Bereits getestet in: Happy-Computer 12/86 (C 64)

Zwei Fahrräder und sieben Rennstrecken: das kann doch nur der »BMX-Simulator« sein. Vor gut einem Jahr wurde dieses Rennspiel erstmals veröffentlicht. Allein in England haben sich die 8-Bit-Versionen seitdem über 100 000mal verkauft. Von der brandneuen Amiga-Version erreichte uns rechtzeitig zum Redaktionsschluß ein Testmuster.

Die Grafik wurde ganz schön aufgedonnert, doch das Spielprinzip ist gleichgeblieben: Zwei Spieler (oder ein Spieler und ein Computer-Fahrer) strampeln gleichzeitig über sieben BMX-Strecken. Je schneller man ins Ziel kommt, desto mehr Punkte werden vergeben. Außerdem muß ein Zeitlimit unterboten werden, sonst heißt's »Game Over«. Am tückischsten sind Kollisionen mit Hindernissen oder dem Mitfahrer, die viel Zeit kosten.

Durch Feuerknopfdruck beschleunigt das eigene Fahrrad, durch Joystickbewegungen nach links und rechts wird gelenkt. Das Geschehen sieht man von oben aus der Vogelperspektive.

Wer sich das Rennen noch einmal ansehen will, kann per Tastendruck eine Wiederholung auf den Bildschirm bringen, die dann mit normaler oder halber Geschwindigkeit abläuft. »Sportschau« ist nichts dagegen. (hl)

Matsch-Rennen auf zwei Rädern (Amiga)

Heinrich: »Lohnende Umsetzung«

Unter den Billigspielen, die in letzter Zeit für den Amiga erschienen, befanden sich neben diversen Katastrophen auch einige echte Lichtblicke. BMX-Simulator gehört eindeutig zur letzteren Kategorie. Vor allem bei der Grafik hat man sich viel Mühe gegeben und die ohnehin gut gezeichneten Strecken sehr farbenfroh gestaltet. Ein paar kernige Takte mit flotter Digi-Musik dürfen auch nicht fehlen.

Beim Spielprinzip hätte ich mir ein paar kleine Verbesserungen gewünscht. Aber auch so ist die Amiga-Version ein unterhaltsames und recht preisgünstiges Vergnügen, wenn man einen Mitspieler parat hat. Gegen den Computer zu spielen ist nicht leicht und läßt die Wettkampfatmosphäre etwas vermissen, doch als Rennspiel ist BMX-Simulator zu diesem tollen Preis auf dem Amiga fast konkurrenzlos.

Superstar Ice Hockey

Heißes Match auf kaltem Eis (MS-DOS)

Heinrich: »Ein eiskaltes Vergnügen«

Ich hatte so meine Zweifel, ob die Umsetzung der hervorragenden C 64-Version gelingen würde. Doch die PC-Adaption hat mich angenehm überrascht. Spielerisch ist sie mit dem Original identisch und auch die Grafik braucht sich nicht zu verstecken. Die Spielfiguren sind flott animiert, lediglich auf sanftes Scrolling muß man verzichten. Der Bildschirm wird dafür schnell gewechselt.

Mit der Tastatur spielt sich Superstar Ice Hockey sehr schwer, wohl dem, der einen Analog-Joystick benutzt.

Grafik	7.5	
Sound	4	
Power-Wertung	8	

MS-DOS (C 64)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape/Databyte
Bereits getestet in: Happy-Computer 8/87 (C 64)

Die prickelnde Atmosphäre der Eishockey-Bundesliga können Sie jetzt auch mit Ihrem PC erleben. »Superstar Ice Hockey« erntete bereits auf dem C 64 gute Kritiken. Die MS-DOS-Version läuft auf PCs, die entweder mit einer CGA- oder EGA-Grafikkarte ausgerüstet sind.

Sie fällen zum einen taktische Entscheidungen, greifen aber auch als Mitglied Ihres Teams aktiv ins Spielgeschehen ein. Ihre Mannschaft spielt zusammen mit vier anderen in einer Liga und muß nach dem Ende der Gruppenspiele einen der ersten beiden Plätze erreichen, um nicht auszuscheiden. Im Pokal-System wird dann die Meisterschaft ausgespielt. Nach jeder Partie wird Ihr Spielstand automatisch auf Diskette gespeichert.

Achten Sie auf die richtige Aufstellung, werben Sie neue Spieler an oder schicken Sie Ihre Jungs ins Trainingslager. Bevor der Kampf um die Punkte losgeht, wäre ein Trainingsspiel gegen den Computer oder einen zweiten Spieler nicht schlecht. Während der Eishockey-Partien steuern Sie den Mittelstürmer Ihrer Mannschaft. Auf Wunsch dürfen Sie auch die Positionen von Torwart und Trainer übernehmen. Letzterer entscheidet während eines Spiels, welche Reihen eingesetzt werden und ob eher offensiv oder defensiv gespielt wird. (hl)

Solomon's Key

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	6
Power-Wertung	6.5

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
Bereits getestet in: Happy-Computer 11/87 (CPC)

Die Schatzkammern des König Solomon bergen unvorstellbare Reichtümer, die nur darauf warten, von einem Abenteurer aufgesammelt zu werden. »Feine Sache« haben Sie sich gedacht und den ersten der 20 Räume betreten. Es gibt keinen Weg zurück und jeweils nur einen Ausgang in die nächste Kammer, den man durch das Aufsammeln eines Schlüssels öffnen muß. Am schlimmsten ist die Entdeckung, daß es in Solomons Gemäuer nur so von Monstern wimmelt.

In »Solomon's Key« hat Ihre Spielfigur zum Glück eine nützliche Fähigkeit: Durch Feuerknopfdruck kann das Männlein Felsen verschwinden lassen oder herbeizaubern. Hinter vielen Felsen verbergen sich Schätze oder ein Feuerball, der durch Druck auf die Commodore-Taste zur Monsterbekämpfung eingesetzt wird.

Solomon's Key ist kein simples Geschicklichkeits-Spiel. Man muß sich in jedem Bild den Weg zum Ziel selber bauen, indem man Felsen möglichst geschickt plaziert, um Monstern den Weg abzuschneiden. Man kann das Spielprinzip durchaus mit »Boulder Dash« vergleichen. Solomon's Key scheint ähnliche Qualitäten zu haben. Das Programm stammt aus den Spielhallen, wo es ein Überraschungserfolg wurde. (hl)

Starke Schatzjagd in Solomons Gruft: »Solomon's Key« (C 64)

Heinrich: »Super Spielprinzip«

Die Schneider CPC-Version von Solomon's Key hatte mir schon sehr gut gefallen, und die C 64-Version spielt sich noch eine Spur besser. Alle Sprites bewegen sich hier schneller, was das ganze Spieltempo angenehm beschleunigt. Dafür ist die Grafik nicht so schön bunt geworden wie bei der CPC-Version.

Das Spielprinzip ist gleich geblieben und meiner Meinung nach schlicht und einfach Klasse. Solomon's Key ist eines der wenigen originellen Geschicklichkeits-Spiele, was vor allem der strategischen Note zu verdanken ist. Wer beim Joystickschwingen gerne ein bißchen was zum Denken haben will, wird von Solomon's Key hingerissen sein. Was mir jetzt noch zum Glück fehlt, ist die angekündigte ST-Umsetzung.

Zwei Saurier im Blasen-Rausch (Atari ST)

Boris: »Optimal!«

Bubble Bobble ist ein Action-/Geschicklichkeits-Spiel, das auf den ersten Blick nicht viel hergibt, nach kurzem Spielen aber süchtig macht. Schuld sind die vielen versteckten Extras, die dem Spiel stets neue Varianten geben. Die Atari ST-Version ist wohl die optimale Umsetzung des Bubble Bobble-Automaten. Guter Sound, tolle, detaillierte Grafik und alle Extras der Spielhallen-Version haben mich begeistert. Dank der schönen Grafik spielt sich die ST-Version besser als die 8-Bit-Versionen, denn Monster und Extras sind viel schneller zu erkennen. Besonders toll finde ich auch, daß zwei Saurier gleichzeitig spielen können. Ob im Teamwork oder gegeneinander, das Spiel zu zweit macht am meisten Spaß.

Bubble Bobble

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	7
Power-Wertung	8

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in: Happy-Computer 10/87 (C 64)

Dürfen wir Ihnen Bub und Bob, die beiden niedlichen Saurier von nebenan, vorstellen? Die beiden wollen die 100 Monster-Höhlen bereisen, obwohl es dort von Monstern nur so wimmelt. Die beiden sind sich ihrer Sache aber sehr sicher, denn die Höhlen liegen unter Wasser. Und jedermann weiß, daß kleine Saurier riesige Luftblasen spucken können. In diesen Blasen läßt sich beinahe jedes Monster einfangen. Wenn die beiden dann die Luftblase wieder platzen lassen, verwandelt sich das Monster in Obst oder einen Bonus-Gegenstand, für den es mehr Punkte gibt.

Haben die beiden in einer Höhle alle Monster beseitigt, geht es in den nächsten Level. Jede Höhle ist ein verschachteltes Gebilde aus Plattformen, auf denen Bub und Bob hochhüpfen.

Ein wichtiger Aspekt des Spiels sind die zahlreichen Bonus-Gegenstände. Bestimmte Dinge erhöhen beim Aufsammeln oder Einblasen nicht die Punktzahl, sondern verleihen spezielle Fähigkeiten oder geben den Spielern andere Hilfen. Da kann man dann schneller laufen oder höher springen, bekommt ein Extra-Leben oder kann kräftigere Blasen »bubbeln«, darf die nächsten Höhlen direkt überspringen oder wird in eine geheime Bonus-Runde umgeleitet. (bs)

Faszinierende Spielewelt

Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

Alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieledisketten – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaclubs und und und...

Die 64'er-Spielesammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette

... Außerdem sind noch die Spiele **Vier in vier** und **Magic-Cube** enthalten.

Hardware-Anforderungen:

Bestell-Nr. 90 ... 89090-429

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten

Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, entstand der Haß auf alles Lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich engagieren bei Scotland Yard. Verhöre Tatverdächtige, prüfe deren Alibis und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Beförderung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden harte Nüsse zu knacken.

3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C64/C128

Bestell-Nr. 38704

DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,–*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe »64'er Extra« noch folgende Programme: Best of Grafik Vol. 1: 3D-Grafik für C64, Grafik-Design, Tips & Tricks. Bestell-Nr. 38701, DM 49,90* (sFr 44,90*/öS 499,–*) ● Best of Grafik Vol. 2: Scrolling für Spiele, Fractal-Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drucker-Software. Bestell-Nr. 38702, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*) ● Best of Grafik Vol. 3: Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-Trickfilm, Apfelmännchen, Super-Hardcopies. Bestell-Nr. 38703, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*)

Die 64'er-Spielesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette

Auch der zweite Band der Spielesammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt.
Billard: Banden- oder Lochbillard, allein oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einlochst, eine ganz andere. **Tank:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Tontaube zu treffen. **Freiheit:** ... gefangen im unterirdischen Verlies. Wie ... Du zur Nachbarinsel? Der Weg wird schwierig ... hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubschrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichem Ausgang – nicht unbedingt für Dich, aber nur wenn Du am Joystick Profiqualitäten vorweisen kannst. **Block out:** Ein Spielhallenhit für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bißchen Glück gehören schon dazu, um alle Blöcke abzuschießen. **Aquanian:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Nur schnell einen Damm errichten und fleißig punkten, wenn man im Trockenen sitzt. **Tödliches Dias:** Du hast ... hochmoderne Hubschrauber und bist selbst ein wagemutiger, unerschrockener Pilot. Der Haken an der Sache ist die Fracht: tödliches Diasin. **Libra:** Du fliegst für die intergalaktische Föderation der Raumfahrer und triffst ein unabhängiges Sonnensystem. **Dasher:** Pac-Man stand Pate für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen wie Punkte fressen und Gegner vernichten, erhältst Du die Möglichkeit, eigene Spielfelder zu entwerfen und aufzubauen. **Bundesliga-Manager:** Einer der 18 Bundesligaclubs wartet auf Dein Management, und Du hast wirklich mächtige Mittel zur Hand, um erfolgreich zu agieren. Außerdem sind noch die Spiele **Golf, Zauberschloß, Stuntman** und **Space Invader** enthalten.

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
C64 oder C128 bzw. C128D (64'er Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick

Bestell-Nr. 90428, ISBN 3-89090-428-9

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

... Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München ...

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: ... Hackerstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Österreichischer Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Lindengasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

Grafik	7.5	■■■■■■■▌
Sound	2.5	■■▌
Power-Wertung	8	■■■■■■■■

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts
Bereits getestet in: Happy-Computer 9/87 (MS-DOS)

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Testpilot Chuck Yeager natürlich – und Sie fliegen mit.

Amerikas National-Held Nummer 1 (wenn es um Flugzeuge geht) ist Chuck Yeager. Chuck hat so ziemlich alles geflogen, was Flügel hat, und ist als Test- und Air Force-Pilot mit allen Sparten des Fliegens vertraut. Mit seiner Hilfe entstand die Flugsimulation »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer«. Beim AFT, wie er kurz genannt wird, geht es hauptsächlich um Test- und Kunstflüge. Sage und schreibe 14 verschiedene Flugzeuge stehen Ihnen zur Verfügung, alle haben unterschiedliche Flugeigenschaften, die es zu erforschen gilt. Dabei ist der eine oder andere Konstruktions-Fehler nicht auszuschließen. Auf jeden Fall wird Ihr gesamtes Können gefordert, wenn Sie mit doppelter Schall-Geschwindigkeit auf den Erdboden zurasen und das Triebwerk auf einmal ausfällt.

Damit Sie mit solch gefährlichem Gerät auch umgehen lernen, wurde eine Flugschule in das Programm integriert. Unter Anleitung von Chuck lernen Sie erst Geradeaus-Flug und Kurven, Starts und Landungen und sogar Loopings, Sturzflüge und andere Kunstflug-Figuren. Sie sehen gleichzeitig Ihre Position des Steuerknüppels und die von Chuck vorgeschlagene.

Wenn Sie fit im Fliegen sind und auch schon den einen oder anderen Test-Flug hinter sich haben, stehen auf Wunsch zwei weitere Bereiche auf dem Programm: Wett- und Formationsflug.

Bei einem Wettfliegen kämpfen Sie gegen einen Gegner darum, als erster eine Slalom-Strecke zu durchfliegen. Sechs unterschiedliche Strekken werden mitgeliefert. Wenn Sie das Rennen gewinnen sollten, wird der Computer-Gegner durch eine Kopie Ihres siegreichen Fluges ersetzt. Sie müssen das nächste Mal also besser fliegen, um das Rennen zu gewinnen.

Bei einem Formationsflug versuchen Sie möglichst genau hinter Chuck zu fliegen. Abweichungen von seiner Flugbahn kosten Minus-Punkte. Auch eigene Figuren können nachgeflogen werden.

Das riesige Fluggelände bietet viele Plätze, an denen sich Kunstflugfiguren üben lassen. Das umfassende, deutschsprachige Handbuch und einige Demonstrations-Flüge auf der Diskette bieten hier genügend Anregungen. (bs)

Chuck mag es gar nicht, wenn Sie Bruch bauen

Anflug auf das überdimensionale Logo des Herstellers

Super!

Ich hätte es ja nicht gedacht, daß die Programmierer es schaffen, diese Spitzensimulation vom MS-DOS-PC in den engen Speicher des C 64 zu übertragen. Natürlich gibt es dabei kleine Einschränkungen, aber trotz alldem ist das Spiel fast identisch zum PC-Vorgänger. Auch die Grafik ist sehr schnell, wenn man bedenkt, daß der C 64 sich mit ausgefüllter 3D-Grafik herumschlagen muß. Für sowas wurde der C 64 nicht gebaut.

Das Aufregendste ist es aber immer noch, mit Chuck Yeager waghalsige Manöver zu fliegen und sich selbst an die Grenzen der Belastbarkeit zu testen. Also: Wenn schon Testpilot, dann nur mit Chuck Yeager.

Super!

Kaum zu glauben. Noch nie hat ein Spiel derart viel Action in meine Wohnung gebracht, ohne daß dabei etwas zerschossen wurde. Mit dem AFT macht Electronic Arts allen Simulations-Herstellern vor, was man alles aus diesem Thema herausholen kann.

Der AFT ist allerdings keine hundertprozentig echte Simulation. Details wie Benzinverbrauch werden nicht beachtet, die Steuerung wurde etwas vereinfacht. Trotzdem muß man ganz schön aufpassen, daß man nicht abstürzt oder in ein Gebäude rast. Unter diese Details fällt auch die eigenwillige Joystick-Abfrage.

Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres.

Tracker

Grafik	7
Sound	3
Power-Wertung	7.5

MS-DOS (Atari ST, C 64, Macintosh)
79 Mark (Diskette) ★ Rainbird
Bereits getestet in: Happy-Computer 2/87 (C 64), 11/87 (Atari ST)

Die härteste Liveshow der Galaxis ist »Tracker«. Der Preis: Ruhm, Geld und Ehre auf Lebenszeit. Der Einsatz: das Leben. Sie haben sechs Gleiter, um sich durch ein Labyrinth von Kanälen bis zum Zentralcomputer vorzukämpfen und ihn zu vernichten. Daß er das nicht so einfach hinnimmt und sich mit allen Mitteln wehrt, ist wohl klar.

Tracker erschien vor einiger Zeit für den C64 und zeichnete sich durch ein ungewöhnliches Spielprinzip, leider aber auch durch eine lasche Grafik aus. Für die ST- und PC-Versionen wurde es jetzt völlig umgearbeitet. Alle alten Mängel sind verschwunden. Tracker präsentiert sich mit einer Grafik, die eines 16-Bitters würdig ist. Die Action-Sequenz, in der man die bösen Computerschergen abballern kann, ist schneller und anspruchsvoller geworden. Die Stategie des Computers ist verbessert und sogar die Hintergrundgeschichte ist neu.

Getestet wurde, auf einem Schneider PC mit 8 MHz und CGA-Grafik. Die PC-Version ist im wesentlichen mit der ST-Umsetzung identisch, lediglich die Vektorgrafik ist etwas langsamer. Wer eine Maus am PC hat, kann mit ihr seinen Gleiter steuern. Bemerkenswert sind die Soundeffekte, die viel aus dem PC rausholen. (al)

Noch sind keine Feinde in Sicht ... (MS-DOS)

Anatol: »Erstaunlich gut«

MS-DOS in allen Ehren, aber PCs sind keine sonderlich guten Spielecomputer. Dementsprechend wenig gute Spiele sind bisher erschienen: »Starflight« und »Chuck Yaegers AFT« gehören da zu meinen Lieblingen.

Tracker reiht sich in diese Elite ein: ein gutes Spielprinzip, schwer zu lösen, aber immer wieder motivierend. Es erfordert eine satte Portion an Strategiegefühl und Einfallsreichtum, um sich durch das Labyrinth von Kanälen durchzukämpfen und dem Computer ein Schnippchen zu schlagen. Der Computer ist ein würdiger Gegner und verteidigt sich mit immer neuen Strategien. Wer vor einem ungewöhnlichen Spiel nicht zurückschreckt und nicht immer nur mit der Tabellenkalkulation spielen will, ist ein Kandidat für Tracker.

Räuberische Talente entdecken (C 64)

Anatol: »Tolles Adventure, aber ...«

Eine zwiespältige Angelegenheit: Das Adventure gehört mit zum Besten was je veröffentlicht wurde. Der Vorgänger »The Pawn« hatte schon tolle Bilder, aber die Guild of Thieves-Grafiken sind eine kleine Sensation auf dem C64. Persönlich gefällt mir Guild of Thieves vor allem wegen der guten Rätsel noch besser als der Vorgänger.

Leider wird es auf dem C64 fade, wenn man jedesmal einen Kaffee trinken kann, bis wieder ein Motiv geladen ist. Also: Bilder einmal ansehen, gebührend bewundern und dann in den Textmodus schalten, wenn man nicht verzweifeln will.

Wer Geduld hat, sollte sich diese Perle zu Gemüte führen. Wem gelegentlich Wartezeiten auf die Nerven gehen, sollte lieber die Finger davon lassen.

Guild of Thieves

Grafik	8.5
Sound	0
Power-Wertung	8

C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128, Spectrum 128)
79 Mark (Diskette) ★ Magnetic Scrolls/Rainbird

Vor kurzem sorgte »Guild of Thieves« auf dem Atari ST und dem Amiga für Furore: ein Adventure mit detailreichen Bildern und einem flotten Parser. Jetzt können Sie auch auf dem C64 Mitglied der berühmt-berüchtigten Gilde werden.

Erfreuliches zu Beginn: Das ganze Parsersystem hat die Qualität der 16-Bit-Versionen. Es ist eines der intelligentesten der Adventureszene und gibt auch bei den komplexesten Befehlen nicht klein bei. Wer länger spielt, wird den Bedienungskomfort zu schätzen wissen. Ein Beispiel: Wenn man die Hochpfeil-Taste drückt, erscheint die letzte Eingabe auf dem Bildschirm und kann schnell geändert werden. Damit erspart man sich bei Tippfehlern das lästige Neuschreiben.

Guild of Thieves wird auf zwei Disketten geliefert, die man mitunter wechseln muß, damit bestimmte Grafiken geladen werden. Insgesamt hat das Spiel 29 Bilder. Durch die speicherplatzschluckenden Grafiken wird das Spiel natürlich langsam. Wenn man einen neuen Raum betritt, rappelt das Laufwerk schon mal 30 Sekunden, um eine Antwort auszuspucken. Wer auf die Bilder verzichten will, kann jederzeit in den Textmodus umschalten. (al)

Mitspieler gesucht!

64'er
DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

HAPPY-COMPUTER
87 DEZEMBER DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

Mit 64'er Nr. 12 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- T..gram das ..ines.sche Legespiel für den C 64 als Listing
- Mehr über Fixpack: zwei Seiten zu einem Spiele-pokel
- Prog.ammierkurs für Strings
- Der C 64 als Trickkünstler: so entstehen Bewegungen

Bis 10. Dezember beim Zeitschriftenhändler.

Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 12:

- Super Chance: Original „Gauntlet"-Spieleautomat zu gewinnen
- Spieletests: Water Polo, Backlash, Western Games, Sidewize, Zig Zag, Thexder und viele mehr
- Kampfprogramme zum Selbermachen
- Spiele-Show der Sonderklasse: Bericht von der PCW in London

Bis 6. Dezember beim Zeitschriftenhändler.

...enn Ihr unsere zwei ...itspieler testen wollt, ...ann füllt das neben...tehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr ...kommt je ein Gratis-...emplar zum Probe-spielen.

KENNENLERN-ANGEBOT

HAPPY-COMPUTER 64'er

	Einzelpreis	Jahresabonnement
Happy-Computer	DM 6,-	DM 6..
64'er	DM 6,50	DM 78

Name, Vorname

Straße

Plz, Ort

Datum, Unterschrift

PP1

Impossible Mission

Der Klassiker dieses Monats ist das drei Jahre alte »Impossible Mission«, auch heute noch eines der besten Geschicklichkeits-Spiele.

Retten Sie die Welt, Agent 4125. Der verrückte Wissenschaftler Professor Elvin Atombender will sich an der Menschheit rächen, die ihm vor vielen Jahren übel mitgespielt hat. Damals hatte er bei einem Computerspiel beinahe einen neuen High-Score aufgestellt, als plötzlich der Strom ausfiel. Nie wieder erreichte Elvin eine so hohe Punktzahl – fürwahr ein Grund, die Erde auszuradieren.

Vor etwa acht Jahren hat er sich durch Großrechner-Manipulationen in Schweizer Banken ein Vermögen zusammengegaunert und davon eine unterirdische Festung gebaut. Von dort aus ist er in praktisch alle militärischen Computer der Welt eingedrungen. Er arbeitet gerade daran, alle Atomwaffen der Erde gleichzeitig explodieren zu lassen. Unsere Experten vermuten, daß er in ungefähr sechs Stunden damit fertig sein müßte.

Wir haben Elvins unterirdische Festung entdeckt und können Sie dort einschmuggeln. Die Festung hat 32 verschiedene Räume, die mit Liftschächten untereinander verbunden sind. Manche Räume sind Computerräume, andere sind Wohn-, Schlaf- oder Badezimmer. Die Möbel stehen nicht ordentlich auf dem Boden, sondern schweben teilweise mehrere Meter in der Luft auf Plattformen. Jeder Schritt ist gefährlich, denn durch Löcher können Sie ins Bodenlose stürzen.

Doch damit nicht genug. Fast jeder Raum wird von Elvins Spezial-Robotern überwacht, die auf Menschen abgerichtet sind. Jeder einzelne Roboter hat seine eigene Programmierung und Strategie.

Damit Elvin selbst durch seine Festung gelangt, sind fast überall Computer-Terminals installiert, mit denen sich die Lifte fernsteuern und die Roboter lahmlegen lassen. Zur Benutzung benötigen Sie Elvins Paßwörter. Da sich Elvin solche läppischen Dinge aber noch nie merken konnte, hat er sie in den Möbeln der Festung versteckt. Dort finden Sie auch das in 36 Puzzle-Teile zerlegte Master-Paßwort, das Ihnen Zutritt zu Elvins Kontrollraum verschafft. Dort werden Sie Elvin persönlich gegenüberstehen.

So unmöglich wie der Titel »Impossible Mission« andeutet, ist das Spiel nicht. Mit etwas Übung und Geschick ist es lösbar. Da bei jedem neuen Spiel die Räume und Paßwörter neu verteilt und die Roboter neu programmiert werden, macht es immer wieder Spaß – auch heute noch. (bs)

Ein wichtiges Hilfsmittel: Der Puzzle-Computer (C 64)

Alle Räume werden von Elvins Robotern bewacht (C 64)

Die Super-Sprachausgabe

»Another Visitor! Stay a while... stay forever!« Mit diesen warmen Worten, die laut und klar aus dem C 64 dringen, begrüßt Elvin Atombender jeden Spieler. Die amerikanische Firma »Electronic Speech Systems« verpaßte dem C 64 eine klare und betonte Sprachausgabe, die bis heute kein anderer Programmierer auf diesem Computer übertreffen konnte. Dazu gehört auch der markerschütternde Schrei, den die Spielfigur ausstößt, wenn sie durch ein Loch im Boden fällt, der aufmunternde Satz von Elvin »Destoy him my robots« oder die angenehm weibliche Stimme, die bei erfolgreicher Beendigung des Spiels sagt: »Mission accomplished, congratulations«.

Weitere Spiele mit Sprachausgabe von Electronic Speech Systems sind »Ghostbusters«, »Kennedy Approach« und »Snapshot«, alles Spiele, die 1984 und 1985 erschienen sind. Heutzutage hört man nichts mehr von Electronic Speech Systems, doch Gerüchte sagen, daß schon bald ein paar Spiele auf den Markt kommen, die von diesen Profis mit Sprache ausgestattet werden.

Mit einem Sprite fing alles an

Das 1984 erschienene Impossible Mission zählt in England und Deutschland zu den erfolgreichsten Spielen von Epyx, gleich hinter der bekannten »Games«-Serie. In Amerika dagegen war es ein regelrechter Flop.

Wie kam man bei Epyx eigentlich auf die Idee von Impossible Mission? Ein Epyx-Programmierer erklärte uns: »Nun, wir hatten dieses tolle Sprite, das lief und Saltos schlug, und suchten nach einem Spiel, um es dort einzubauen. Dennis Caswell (der Programmierer) spielte so lange mit diesem Sprite, bis er die sehr seltsame Idee zu Impossible Mission hatte.«

Von Dennis hat man seither nicht viel gehört. Er arbeitete nach Impossible Mission noch an »Pitstop II« und zog sich dann aus der Branche zurück. Eine Rückkehr ist aber nicht ausgeschlossen.

The Bard's Tale

Atari ST, MS-DOS (Amiga, Apple II, C 64)
59 bis 89 Mark (Diskette)
Bereits getestet in: Happy-Computer 5/86 (C 64)

Fast zwei Jahre hat es gedauert, bis eines der erfolgreichsten und beliebtesten Rollenspiele seinen Weg vom C64 zu Atari ST und MS-DOS machte. Doch das lange Warten hat ein Ende: »The Bard's Tale«, der Fantasy-Klassiker vom Programmierer-Team Interplay, ist endlich da. Auf dem Atari ST läuft das Programm nur mit einem Farbmonitor oder Fernseher. Die Hardware-Voraussetzungen für die MS-DOS-Version sind mindestens 256 KByte RAM und eine CGA- oder EGA-Grafikkarte.

In diesem Klassiker steuern Sie eine Gruppe von bis zu sechs Spielfiguren, die aufregende Abenteuer bestehen muß. Die Stadt Skara Brae wurde vom Obertyrannen Mangar verhext, der sich im obersten Stockwerk eines Turms verschanzt hat. Der Weg dorthin ist lang und dornenreich. Man muß zunächst viele andere Gebäude besuchen, unterirdische Labyrinthe (Dungeons) erforschen und einige Rätsel lösen. Dabei sammeln Ihre Spielfiguren Erfahrung und werden immer stärker. Das ist auch bitter nötig, denn im Lauf des Spiels werden Sie es mit immer gefährlicheren Gegnern zu tun bekommen.

Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, Dungeons zu kartografieren und Monster zu bekämpfen. Verschiedene Waffen spielen hier ebenso eine tragende Rolle wie die individuellen Stärken der Spielfiguren und ein ausgefeiltes Magie-System mit zahlreichen Zaubersprüchen. In einem Fenster, das sich im linken oberen Teil des Bildschirms befindet, sehen Sie stets die Umgebung Ihrer Gruppe. Trifft sie auf ein Monster, wird der Gegner schön animiert gezeigt. Im Spielverlauf stößt man immer wieder auf neue Schurken, Fallen und Gefahren. Wer Mangar das Handwerk legen will, ist eine ganze Weile beschäftigt.

In unserem Spieletips-Teil in der Heftmitte (»Power-Tips«) beginnen wir in dieser Ausgabe mit einer Serie, in der viele Hilfen zu The Bard's Tale zu finden sind. Wer das Kartografieren scheut, wird sich vor allem über die Karten zu allen Dungeons freuen. (hl)

Atari ST: Sehr schön gezeichnete und animierte Grafik sorgt für die richtige Atmosphäre

Grafik	8.5
Sound	4
Power-Wertung	8

MS-DOS mit EGA. Braucht sich hinter der ST-Version nicht zu verstecken

Grafik	8
Sound	2
Power-Wertung	9

Heinrich: »Zwei Super-Versionen«

Die ST- und PC-Versionen von The Bard's Tale kann ich nur loben. Sie sind spielerisch mit dem C64-Original identisch und die hervorragende Benutzerführung wurde von der Amiga-Umsetzung übernommen. Fast alle Kommandos können mit der Maus angeklickt werden.

Bei den vorzüglichen Grafiken bietet sich ebenfalls ein Vergleich zur Amiga-Version an. Die ST-Umsetzung ist quasi mit ihr identisch. Wer einen MS-DOS-PC mit EGA-Farbmonitor hat, kann sich ebenfalls an sehr schön gemalten, farbenprächtigen Bildern erfreuen. Bei PCs mit CGA-Grafik muß man natürlich Abstriche machen, aber The Bard's Tale holt noch das Beste aus der traurigen Farbpalette (Schwarz, Weiß, Rosa und Hellblau) heraus. Hier wirken die Bilder natürlich nicht so gut, aber sie sind immerhin sehr sorgfältig gezeichnet. Die Animation der Grafiken trägt bei allen Versionen sehr viel zur Spiel-Atmosphäre bei.

Das Wichtigste an The Bard's Tale ist das Spielprinzip. Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus. Wer einen ST oder PC besitzt, dem kann der Kauf der beiden neuen Versionen nur empfohlen werden. Wenn Sie sich noch nie intensiv mit Rollenspielen beschäftigt haben, wird The Bard's Tale Ihnen den Einstieg leicht machen.

MS-DOS-PC mit CGA-Grafik. Trotz mickriger Farbpalette recht ansehnlich

Grafik	7
Sound	2
Power-Wertung	8.5

1988 könnte nach langer Durststrecke wieder ein sehr gutes Jahr für Videospiele werden. In dieser Rubrik besprechen wir in Power Play die neuesten Titel für alle aktuellen Systeme.

Diese Seiten sind nicht nur für Videospiel-Freaks interessant, sondern auch für Computer-Besitzer, die sich informieren wollen, warum weltweit wieder so viele Spieler auf die Konsolen schwören. Selbst als die Videospiele Hochkonjunktur hatten (um 1982) wurden nicht so viele Grundgeräte und Module verkauft wie heute. Vor allem in Japan und den USA ist ein riesiger Boom zu verzeichnen.

In den letzten Monaten trafen etliche neue Programme für die verschiedenen Systeme ein. Darunter auch einige Nintendo-Module, die erst nächstes Jahr erscheinen werden (siehe Test von »Kid Icarus«). Alle vier Videospiel-Systeme, die momentan erhältlich sind, wurden berücksichtigt.

Wer noch unschlüssig ist welches Videospiel er sich kaufen will, sollte auch unseren Vergleichstest in dieser Ausgabe lesen. Alle vier Systeme (Sega, Nintendo, Atari VCS 2600, Atari XE) werden kritisch beurteilt.

Wenn Sie Ideen, Kritik oder einfach nur Ihre Meinung zu dem Videospielteil (zum Beispiel über Inhalt und Umfang) loswerden wollen, dann schreiben Sie uns doch ein paar Zeilen. Wir sind für jede Anregung sehr dankbar und freuen uns über jede Zuschrift. (mg)

Gangster Town

Grafik	7	
Sound	6	
Power-Wertung	6,5	

Sega Master System + Lichtspiele
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Die Handlung von »Gangster Town«, dem neuen Programm für die Sega-Lichtpistole, spielt in den berüchtigten 20er Jahren. Eine Zeit der Bandenkriege und Schießereien auf offener Straße. Sie verkörpern einen FBI-Agenten, der auf der Jagd nach Schmugglern gefährliche Situationen meistern muß.

Zu Beginn der munteren Schießerei dürfen Sie per Lichtpistole Ihren Namen eingeben. Im Anschluß an eine Aufwärmrunde folgen fünf grafisch unterschiedliche Szenen, die volle Konzentration erfordern. Zunächst verfolgen Sie die Ganoven auf dem Weg in die Stadt. Von einem fahrenden Wagen aus wird das Feuer auf Sie eröffnet. Zudem erschwert ein bombenwerfender Doppeldecker die Arbeit.

Die nächste Szene spielt in der Stadt. Sie schreiten eine Häuserfront entlang und werden von einigen Gangstern beschossen. Diese Halunken verstecken sich sogar hinter Fenstern oder unter Kanaldeckeln. Nachdem eine Bonus-Szene für Abwechslung gesorgt hat, geht es im Saloon weiter. Die Gangster verschanzen sich unter anderem hinter dem Tresen und in Dachluken. Anschließend müssen Sie erneut die Stadt durchqueren, ehe die Schießerei im Nachtclub ihren Fortgang findet. Das letzte und entscheidende Gefecht wird bei den Docks ausgetragen. Der Boß persönlich greift in das Geschehen ein. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihre Energie, die mit Herzchen angezeigt wird, aufgebraucht ist. Die Anzahl der Herzchen richtet sich nach Ihren Schießkünsten. Wenn eine Szene bravourös gemeistert wird, erhalten Sie ein Herzchen mehr. Alle fünf Szenen haben gemeinsam, daß sich der Hintergrund bewegt. In den meisten Fällen scrollt er von links nach rechts. Die Qualität der Grafik schwankt zwischen gut und ausgezeichnet. Das reizvollste an Gangster Town ist allerdings die Erkundungsarbeit. Man kann zum Beispiel Lampen, Reifen und Flaschen treffen, die dann alle zersplittert oder zerschossen sind. Darüber hinaus gibt es neben der »Continue«-Funktion auch einen Zwei-Spieler-Modus. Wenn zwei Lichtpistolen zur Verfügung stehen, sollte man sich diesen Spaß nicht entgehen lassen. (mg)

Am besten zielen Sie auf die Reifen des Gangster-Autos

Martin: »Scharfe Munition«

Endlich mal ein Spiel für die Lichtpistole, bei dem nicht nur ein paar Sprites auf starrem Hintergrund abgeschossen werden. Hier fahren Autos, scrollen Häuserwände und gibt es Bonus-Szenen. Vor allem aber viele, viele Gags. Wenn man zum Beispiel den Hut eines Gangsters trifft, fliegt dieser weg, und kann wieder um getroffen werden. Von diesen und anderen tollen Einfällen lebt das Spiel. Dem Ausprobieren und Experimentieren sind keine Grenzen gesetzt.

Wer die Sega-Lichtpistole hat, sollte an Gangster Town nicht achtlos vorbeigehen. Für mich die bislang schärfste Munition für den Lightphaser. Die Handlung hört sich zwar etwas brutal an, andererseits ist die Ausführung so niedlich (abgeschossene Gangster verwandeln sich in Engelein), daß ich mich um die moralische Gesundheit der Spieler nicht sorge.

In der Stadt wimmelt es nur so von Schurken

Space Harrier

Grafik	8
Sound	7,5
Power-Wertung	6

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Packende Duelle mit furchterregenden Geschöpfen einer fremden Welt sorgen für Nervenkitzel im heimischen Wohnzimmer.

In einem weit entfernten, eigenartigen Land lebten friedfertige Drachen in Ruhe und Abgeschiedenheit, bis vor kurzer Zeit eine Horde grausamer Aliens den Planeten überfiel. Sie, der »Space Harrier«, sind die einzige Hoffnung für das Volk der Drachen. Wenn Sie nicht alle 18 Angriffswellen zurückschlagen, ist dieses schöne Land dem Untergang geweiht.

Ausgestattet mit einer Rückentornister-Rakete und einer Laserkanone rasen Sie über die Planetenoberfläche. In flotter 3D-Grafik kommen Ihnen sowohl fliegende Gegner als auch Bodenstationen und Gestrüpp entgegen, deren Aussehen und Format sich praktisch in jeder Runde unterscheiden. Am Ende eines Levels erwartet Sie der jeweilige Angriffsführer, der sich vor allem in höheren Spielstufen als sehr hartnäckig erweist. Um sich zwischendurch von den Kampfstrapazen zu erholen, sind Level fünf und zwölf reine Bonusrunden. Sie reiten auf dem Rücken eines mutigen Drachen und sind für diese Zeit unverwundbar. Sie dürfen vorbehaltlos alles rammen, und somit vernichten, das Ihren Weg kreuzt.

Im Laufe des Spiels begegnen Ihnen knapp 40 verschiedene Objekte (Bäume, Felsen, Pilze, Raumschiffe, Kontrolltürme, Mammuts etc.). Bis zu dreimal hintereinander dürfen Sie das Spiel an der Stelle wieder aufnehmen, wo Sie zuvor gescheitert waren. Neben 14 verschiedenen Musikstücken bietet Space Harrier auch Sprachausgabe, die sich allerdings auf wenige Worte beschränkt. Eine Highscore-Liste ist ebenfalls vorhanden. (mg)

Im dritten Level geht's rund. Schnelle Reaktionen sind gefragt

Gut!

Selten gingen in der Redaktion die Meinungen über ein Spiel soweit auseinander. Gut, ich muß den Kritikern zugestehen, daß Space Harrier keiner besonders intelligenten Spielidee zugrunde liegt und wirklich »nur« ein reines Ballerspiel ist. Aber was für eins; wenn ich über die scrollende Planetenoberfläche rase und den phantastisch definierten und farbenfrohen Objekten mit Hilfe meines Lasers Saures gebe, dann geht aber ganz gewaltig die Post ab. Allein wegen der spektakulären Grafik lohnt schon fast der Kauf dieses Moduls.

Na ja...

Was nutzt mir die wunderschön gezeichnete Grafik, wenn die Animation so ruckartig ist? Was habe ich von vielen Spielstufen, wenn ich sie doch nicht alle erreichen kann? Die Sega-Version von Space Harrier scheitert an den Hardware-Grenzen des Videospiel-Systems. So gut wie der Spielautomat kann das Master System einfach keine schnelle 3D-Grafik darstellen.

Die Sega-Version macht sicher eine Weile Spaß, aber mich langweilt sie nach kurzer Zeit. Fans des Automaten werden dennoch zufrieden sein, denn die Sega-Version von Space Harrier sieht dem Automaten-Original wesentlich ähnlicher als die bislang erschienenen Heimcomputer-Umsetzungen.

Am Ende des Levels wartet ein gewaltiger Drache

Great Volleyball

Die Sportspiel-Fans unter den Sega-Besitzern können sich auf eine technisch ausgefeilte Volleyball-Simulation freuen, die gerade erschienen ist.

Grafik	6
Sound	6
Power-Wertung	8

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Viel Training ist unumgänglich

Volleyball ist eine der Sportarten, die nur sehr schwer zu simulieren sind. Mit »Great Volleyball« liefert uns Sega nun seine Version.

Dank der beiden Feuerknöpfe ist das Problem der Ballkontrolle sehr gut gelöst worden. Feuerknopf Nummer 2 ist für Handlungen zuständig, bei denen der Ball auf die andere Seite des Spielfeldes gelangen soll. Feuerknopf Nummer 1 erledigt die Vorarbeiten.

Die Spielfiguren werden per Joypad bewegt. Man kann den Ball auf zwei verschiedene Arten annehmen. Entweder wird er in Richtung gegnerisches Feld geschlagen, oder man plaziert ihn zu einem Mitspieler. Soll der Ball nicht nur wahllos zum Spielpartner gelangen, sondern ihn auch unter Druck setzen, stehen zwei Schlagarten — Schmetterball und Lob über den Block – zur Auswahl. Ein Beispiel zum Verdeutlichen: Der Ball wurde zum rechten Angreifer gespielt. Mit Knopf 1 springt dieser hoch, während der Ball noch in der Luft ist. Mit Knopf 2 erfolgt die Schlagbewegung, je nach den Abwehrmaßnahmen des Gegners. Wird gleichzeitig mit Einsatz des Feuerknopfes das Joypad in Richtung Gegner gedrückt (halblinks, halbrechts oder geradeaus), folgt ein Schmetterball, ansonsten ein Lob.

Ähnlich raffiniert kann man einen Block aus zwei oder drei Spielern bilden, oder den Ball gekonnt einem Mannschaftskameraden zuspielen. Bei den meisten Schlägen ist die Richtung und Weite des Zuspiels beeinflußbar.

Man kann sowohl allein gegen den Computer als auch zu zweit gegeneinander antreten. Wer nicht gleich mit Aufschlag oder Schmetterball zurecht kommt, kann sogar ein spezielles Trainingsprogramm absolvieren. (mg)

Super!

Sport-Fans, die ein Sega-Videospiel besitzen, dürfen frohlocken. Endlich gibt es eine Sport-Simulation, die (fast) nichts zu wünschen übrig läßt. Nach den mittelmäßigen Tennis- und Fußball-Umsetzungen eine gelungene Überraschung. Great Volleyball spielt sich ausgezeichnet. Hier gewinnt wirklich der bessere und nicht der glücklichere. Computergegner, zwei Spieler, Trainingsmodus, Turniermodus, gute Grafik, etliche Gags und nicht zuletzt das hervorragende Spielprinzip (ein dreifaches Hoch auf die Programmierer) faszinieren mich an Great Volleyball. Meiner Meinung nach ist es die gelungenste Sportsimulation des Jahres 1987.

Gut!

Gegen den Computergegner sind am Anfang Niederlagen in den Dimensionen von 1:15 die Regel. Ein gnädiger Programmierer hätte an mehrere unterschiedlich starke Computergegner gedacht. Ein Modus, in dem zwei Spieler zusammen eine Mannschaft steuern, hätte auch nicht geschadet. Aber genug gemeckert. Von diesen beiden Details abgesehen ist Great Volleyball eine sehr gute Sport-Simulation und macht (wie fast alle Spiele dieses Genres) vor allem beim Wettkampf Mensch gegen Mensch viel Spaß. Die Spieler-Sprites sind gut animiert. Beim Sound hat man ein wenig zuviel des Guten getan: Neben passenden Effekten dudelt eine Hintergrundmusik während des gesamten Spiels.

Das Match hat begonnen. Wer holt den ersten Punkt?

Secret Command

Grafik	6.5
Sound	5
Power-Wertung	5.5

Um Ihre gefangenen Kameraden zu befreien, müssen sich die Partisanenkämpfer Ashura und Bishamon durch feindliches Territorium schlagen. Sie sind mit Gewehren und Granaten bis an die Zähne bewaffnet. Letztere sind allerdings nur in kleiner Stückzahl vorhanden. Bis zum Hauptquartier sind sechs unterschiedliche Gebiete zu durchqueren. Ob im Dschungel, im Wald, in der Wüste, in einer Stadt, in den Bergen oder an der Küste – überall lauert der Tod auf die beiden Helden.

Sie übernehmen die Rolle der wackeren Krieger. Unterwegs sehen Sie kleine Baracken, in denen ebenfalls eigene Soldaten gefangengehalten werden. Mit einem gezielten Granatenwurf können sie befreit werden. Zur Belohnung erhalten Sie entweder ein Elixier, das Ihre Kampfkraft erhöht, eine Splitterbombe, oder fünf zusätzliche Granaten. Andere Extras, die man auf dem Weg zum Hauptquartier findet, erhöhen die Durchschlagskraft Ihres Gewehres. Neben verschiedenen Soldatentypen (zum Beispiel Scharfschützen und Messerkämpfer) sind Motorradstreifen und Panzer Ihre ärgsten Feinde.

»Secret Command« ist ein Ballerspiel ohne große spielerische Besonderheiten. Abgesehen von den verschiedenen Hintergrundgrafiken und dem Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig), hat das Spielprinzip wenig zu bieten: auf einer senkrecht scrollenden Spielfläche alles und jeden möglichst schnell umnieten.

Eine »Continue Game«-Funktion bis zum Ende des zweiten Levels erleichtert im Zwei-Spieler-Modus das Weiterkommen. (mg)

Hüten Sie sich vor dem Flammenwerfer

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Martin: »Spannende Metzelei«

Ein Urteil über dieses Spiel zu fällen ist nicht einfach. Wenn man es allein vom Spieltechnischen betrachtet, weiß Secret Command durchaus zu gefallen. Für anhaltende Motivation ist gesorgt, und vor allem zu zweit gleichzeitig sorgt es für spannende und unterhaltsame Stunden. Grafik und Sound haben mich nicht vom Hocker gerissen, sind aber trotzdem nett anzuschauen und anzuhören. Die Steuerung der Spielfigur mit den Joypads erweist sich als recht ungenau. Leider ist die Thematik des Spiels alles andere als niedlich. Da wird ohne Rücksicht einer nach dem anderen niedergemetzelt. Mir persönlich macht das nicht viel aus, denn ich bin durchaus noch in der Lage zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden. Sie doch hoffentlich auch.

Mario hat noch viel Arbeit vor sich

Nintendo Entertainment System
59 Mark (Modul) ★ Nintendo

Martin: »Nettes Kletterspiel«

Ohne eine Portion Taktik ist bei Wrecking Crew kein Blumentopf zu gewinnen. Wenn man zum Beispiel eine Leiter zu früh zerstört, sind manche Stockwerke gar nicht mehr zu erreichen. Auch der Einsatz der Bomben will gekonnt sein. Richtige Kettenreaktionen kann man damit hervorrufen. Doch leider ist Wrecking Crew mit der Zeit etwas eintönig. Man hat zwar beliebig viele (Editor inklusive) Häuser zur Auswahl, aber eigentlich verändert sich nur die Konstellation der Objekte.

Obwohl dieses Spiel anfänglich eine Menge Spaß bietet, ist es auf Dauer etwas langweilig. Nicht ganz mein Typ.

Wrecking Crew

Grafik	5
Sound	4
Power-Wertung	3.5

Hatten Sie schon immer mal das Bedürfnis, frei nach Lust und Laune alles kurz und klein zu schlagen? Wenn ja, dann sind Sie bei »Wrecking Crew« goldrichtig.

Zu Beginn darf man sich eines von hundert Gebäuden aussuchen, dem mit Hammer und Dynamit der Garaus gemacht werden soll. Sagt Ihnen keines der vorgefertigten Häuser zu, können Sie sich ein solches auch nach eigenen Wünschen konstruieren oder verändern.

Das Verblüffendste an Wrecking Crew ist, daß bei dieser wilden Kletterei nicht gesprungen wird. Will man den Gegnern ausweichen, muß man sich auf taktische Mittel besinnen. Während des ganzen Spiels werden Sie von mehreren Monstern verfolgt. Um sich ihrer für kurze Zeit zu entledigen, kann man sie auf die andere Seite der Mauern lotsen, indem man Türen aufschlägt. Sollte nun so ein Widerling an einer offenen Türe vorbeilaufen, wird er automatisch dahinter verschwinden. In manchen Häusern treibt zudem noch der Vorarbeiter Spike sein Unwesen und versucht Sie zu behindern.

Um ein Gebäude komplett zu zerstören, müssen alle Wände, die je nach Bauart ein- bis dreimal mit dem Hammer zu bearbeiten sind, und einige besondere Leitern vernichtet werden. Eine Bombe kann Ihnen dabei viel Mühe ersparen.

Wenn ein Haus nicht schnell genug demontiert wird, erschwert ein Feuerball die Arbeit zusätzlich. Nach jedem vierten Gebäude unterbricht eine Bonusrunde die schweißtreibende Hämmerei. (mg)

Balloon Fight

Grafik	5.5
Sound	6
Power-Wertung	6.5

Ein gutes Auge und viel Fingerspitzengefühl benötigt man für »Balloon Fight«, einem lustigen »Joust«-Verschnitt mit vielen bunten Luftballons.

Bei diesem Spiel steuern Sie eine niedliche Figur, die an zwei Luftballons hängt. Auf mehreren Plattformen pumpen Ihre Widersacher zu Beginn jeder Runde eigene Ballons auf. Sollte es Ihnen gelingen, einen Gegner zu berühren, bevor sein Fluggerät startklar ist, kann er in dieser Runde keinen Schaden mehr anrichten. Um Ihre Feinde vom Himmel zu holen, müssen Sie deren Ballons zerstechen, indem Sie sie von oben berühren. Der getroffene Gegner versucht nun, mit Hilfe eines Fallschirms zu landen und einen neuen Luftballon startklar zu machen. Wenn es Ihnen gelingt, auch den Fallschirm zu zerfetzen, stürzt der Widersacher hilflos zu Boden.

Andersrum funktioniert die Methode natürlich auch. Passen Sie also auf, daß Ihnen niemand aufs Dach steigt.

In den höheren Runden gesellen sich noch weitere Hindernisse dazu. Neben blitzenden Wolken und rotierenden Propellern treibt ein gefräßiger Fisch im See sein Unwesen. Die Tiefflieger sollten sich in acht nehmen, denn allzu schnell landet man im Maul dieses Ungetüms.

Die Steuerung ist sehr präzise, erfordert allerdings sehr viel Fingerspitzengefühl. In den Bonusrunden gilt es, soviel Ballons als möglich aufzusammeln. Sollten Sie einen Spielpartner zur Hand haben, darf auch zu zweit geflogen werden (im Team oder gegeneinander). (mg)

In den ersten Runden ist noch nicht viel los

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Martin: »Ab in die Lüfte«
»Hel Paß doch auf, du machst mir doch die Luftballons kaputt« oder »Quatsch nicht so viel, schau lieber auf den Blitz« sind wörtliche Zitate, die in der Hitze des Tests des öfteren fielen. Zum Glück haben wir uns beim Balloon Fight-Spielen auf verbale Attacken beschränkt.

Wenn zwei Leute spielen, bleibt wirklich kein Auge mehr trocken. Obwohl im Prinzip recht einfach, fasziniert mich dieses Programm ungemein. Komisch, denn »Joust« war nie einer meiner Favoriten.

Ein hübsches Spiel, das zu zweit viel Spaß macht. Ohne Mitspieler ist die Motivation aber spürbar niedriger.

Kid Icarus

Grafik	6.5
Sound	6
Power-Wertung	7

In dem entlegenen Königreich »Angel Land« hat eine böse Göttin namens Medusa die edle Palutena entführt. Zudem entwendete sie drei heilige Schätze. Medusa hält Palutena, die Göttin des Lichts, in den Tiefen des Himmelpalastes gefangen.

Ihre Aufgabe als »Kid Icarus« besteht darin, die Schätze zu finden, Medusa zu vernichten und Palutena zu befreien. Der Weg zum Palast ist allerdings alles andere als einfach. Nicht weniger als vier Welten sind zu überwinden. Das Abenteuer beginnt in der Unterwelt, die in vier Gebiete unterteilt ist. Während sich in den Abschnitten 1 bis 3 der Weg nicht verzweigt (es geht nur nach oben), ist der vierte Teil ein größeres Labyrinth, das man erforschen muß. Ähnlich verhält es sich mit der Ober- und der Luftwelt, wobei das Spielfeld der Oberwelt nicht von unten nach oben, sondern von links nach rechts scrollt. Die letzte Station der abenteuerlichen Reise ist der Himmelpalast, der sich aus drei größeren Gebäuden zusammensetzt.

Das ganze Spiel ist so komplex, daß man es unmöglich in diesem Test vollständig beschreiben kann. Es sei nur erwähnt, daß man viele Extrawaffen (Äxte, Pfeil und Bogen) und unzählige Hilfsmittel (zum Beispiel Karte, Fackel, Flügel) entweder finden oder in Kaufläden erwerben kann. Bezahlt wird mit Herzchen, die man sich im Kampf gegen seine zahlreichen Feinde verdient.

Wenn man gewisse Stellen passiert hat, erhält man ein Codewort, das zu Beginn des Spiels per Joypad eingegeben wird. Sie starten dann wieder an diesem Punkt mit all Ihren Extras und Herzchen. (mg)

Der Weg nach oben ist lang und mühsam

Nintendo Entertainment System
zirka 70 Mark (Modul) ★ Nintendo

Martin: »Viel Spiel fürs Geld«
Selten habe ich ein derart komplexes Videospiel gesehen. Wenn man alle Dinge aufzählen und erklären wollte, die in Kid Icarus eine Rolle spielen, müßte man ein Buch schreiben (die Anleitung hat stattliche 47 Seiten).

Es spielt sich nicht nur sehr gut, sondern auch das ganze Drumherum mit Extras und Schätzen ist einleuchtend und logisch (tolles »Password«-System). Grafik und Spielprinzip sind leider nicht allzu abwechslungsreich. Doch wer viel Action gepaart mit Adventure-Einlagen mag, sollte an Kid Icarus nicht vorübergehen.

Markt&Technik

64'er EXTRA

Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.

Best of Grafik Vol. 1

DM 49,90*

Best of Grafik Vol. 2

DM 39,90*

Best of Grafik Vol. 3

DM 39,90*

Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox

Scotland Yard

DM 29,90*

The Best of Floppy Tools Volume 1

Hardware-Voraussetzung:

DM 49,–*

The Best of Floppy Tools Volume 2

Hardware-Voraussetzung:

DM 49,–*

Markt&Technik

Dieses Markt&Technik Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel

Mario Bros.

Grafik	6	
Sound	5	
Power-Wertung	6.5	

Bei »Mario Bros.« hat es die beiden Brüder Mario und Luigi in den Untergrund verschlagen. Dort müssen sie sich gegen allerlei Getier zur Wehr setzen.

Auf dem einzigen Bild sind mehrere Plattformen zu sehen. Aus zwei Röhren am oberen Bildrand krabbeln, je nach Runde, verschiedene Kleintiere heraus. Sollten sie bis an den unteren Spielfeldrand gelangen, werden sie wieder nach oben gesaugt. Beim zweiten Durchlauf legen die kleinen Unholde allerdings einen Zahn zu. Ein Kontakt mit diesen würde für Mario und Luigi tödlich enden. Ihre Aufgabe lautet nun, das Spielfeld von dem Ungeziefer zu säubern. Um die Gegner wegzukicken, muß man sie aber erst auf den Rücken werfen. Dies gelingt, indem man von unten den Punkt der Plattform anspringt, an dem sich das Tier gerade befindet. Manche sind so hartnäckig, daß man sie zweimal durch die Luft schleudern muß. Je höher der Level, desto mehr Gegner flitzen über die Plattformen.

Nebenbei sollten Sie noch auf die Feuerbälle acht geben, an denen man sich leicht die Finger verbrennt. Gelegentlich tauchen ein paar Münzen auf, die bei Berührung das Punktekonto aufbessern. Besondere Aufmerksamkeit verdienen auch die sogenannten Freezer, die nach einer gewissen Zeit die Plattformen in eisige Rutschbahnen verwandeln.

Gelegentliche Bonusrunden dienen zum Entspannen und Punkte scheffeln. Sie können sowohl allein als auch im Duett den Kampf gegen die Tiere aufnehmen. (mg)

Gemeinsam geht alles viel leichter

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Martin: »Gute Umsetzung«

Und noch ein »Golden Oldie« für das Nintendo-System. Mario Bros. mag schon einige Jahre auf dem Buckel haben, doch an seinen Qualitäten hat sich bis heute nichts geändert.

Die Nintendo-Version von Mario Bros. ist rundum gelungen. Vor allem zu zweit wird viel Spielspaß geboten. Doch auch wenn ich alleine vor der Mattscheibe sitze, wandert dieses Cartridge immer wieder in den Modulschacht. Warum allerdings manche Sprites zeitweise flackern, ist mir ein Rätsel.

Wer öfters einen Mitspieler zur Hand hat, sollte sich Mario Bros. zulegen.

Pausenloses Feuern führt nicht immer zum Erfolg

Atari XE
39 Mark (Modul) ★ Atari

Martin: »Ein Klassiker«

Moon Patrol ist eines der älteren Automatenspiele, das für mich bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Es ist ein echter Klassiker mit recht viel Abwechslung. Wenngleich die Atari-Umsetzung nicht überragend ist, so wurde der Spielwitz dennoch bewahrt. Alle Szenen des Automatenspiels wurden übernommen.

Leider gibt es das Problem des »Continue«-Modus. Wo bitte soll ich die Taste »2« drücken? Auch die Pause-Funktion per Space-Taste läßt sich mit dem XE-System ohne Tastatur nicht aktivieren. Das durfte nicht passieren.

Moon Patrol

Grafik	5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	6	

Als Sie bei der Mondpolizei anheuerten, dachten Sie nicht im Traum daran, daß ausgerechnet Ihre Wenigkeit in dem gefährlichsten Abschnitt Streife fahren muß. Dort wimmelt es nämlich nur so von Todesfallen und kriminellen Individuen.

In »Moon Patrol« steuert man ein futuristisches Patrouillen-Fahrzeug, das über die von rechts nach links scrollende Mondoberfläche hinwegdüst. Der Sektor, den Sie kontrollieren sollen, ist in 26 Segmente unterteilt. Ihr Wagen ist mit einem Abwehrsystem ausgerüstet, das sowohl nach oben, als auch nach vorne feuert. Zudem kann man über Hindernisse hüpfen.

Kaum haben Sie Ihre Arbeit aufgenommen, fängt der Ärger schon an. Herumliegende Felsbrocken zu atomisieren und Krater zu überspringen gehört dabei noch zu den leichtesten Übungen. Schwierigkeiten gibt es erst, wenn Minen, Panzer, rollende Felsen, Raketen und Pflanzen im Weg stehen. Wenn Sie dann zusätzlich noch von UFOs angegriffen werden, ist der Teufel los. Einige der Eindringlinge werfen sogar Bomben, die beim Aufschlag einen tiefen Krater hinterlassen.

Zu Beginn des Spiels kann man zwischen Anfänger- und Meisterkurs wählen. Ein Unterschied besteht nur in der Anordnung und Erscheinungsweise der Hindernisse und Gegner. Zum Glück läßt sich das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo man zuletzt gescheitert war. Leider erreicht man diesen »Continue«-Modus nur mit der Taste »2«. Da aber beim XE-Videospiel die Tastatur fehlt, dürfte es damit kleine Schwierigkeiten geben. (mg)

Jr. Pac-Man

Grafik	4
Sound	2.5
Power-Wertung	4.5

Was ist gelb, frißt sich durch unzählige Labyrinthe und wird unentwegt von vier Geistern verfolgt? Richtig, Familie »Pac-Man« ist wieder unterwegs.

Nachdem schon Herr und Frau Pac-Man ihre Schuldigkeit getan haben, geht in »Jr. Pac-Man« der Sohnemann auf Punktejagd.

Falls jemand noch nicht mit dem Spielprinzip der Pac-Man-Serie vertraut ist, hier zunächst einmal die Aufgabenstellung: Sie steuern eine Spielfigur durch ein Labyrinth und müssen die in den Gängen verstreuten Pillen aufsammeln. Erst wenn alle aufgemampft wurden, erreicht man den nächsten Level. Doch so ganz ohne Gegner und Hindernisse würde es ja keinen Spaß machen. Aus diesem Grunde treiben vier Geister namens Inky, Blinky, Pinky und Tim in den Labyrinthen ihr Unwesen. Wenn unser kleiner gelber Freund im normalen Zustand eines der Gespenster berührt, verliert er ein Bildschirmleben. Zum Glück finden sich an einigen Stellen des Labyrinths vitaminreiche Mahlzeiten für den Pac-Man. Nachdem er eine davon verspeist hat, kann er nun seinerseits für kurze Zeit Jagd auf die Geister machen. Gelegentlich tauchen Bonusobjekte auf, die durch die Gänge schlendern. Sie vergrößern zwar jede Pille (mehr Punkte), die von ihnen berührt wird, doch sie vernichten leider ebenso die Vitaminbomben.

Insgesamt sieben unterschiedliche Labyrinthe gilt es zu meistern, wobei jedes größer als der Bildschirm ist. Deshalb scrollt das Spielfeld von oben nach unten und zeigt jeweils den Teil, in dem sich Jr. Pac-Man gerade befindet. (mg)

Wenn er nicht gestorben ist, mampft er noch heute

Atari VCS 2600,
39 Mark (Modul) ★ Atari

Martin: »Klassiker in neuem Gewand«

Ich habe schon immer liebend gerne Pac-Man gespielt und tue das auch heute noch. »Jr. Pac-Man« gefällt mir ganz gut, wenn auch kein großer Unterschied zu den anderen beiden Pac-Man-Spielen für das VCS festzustellen ist. Wer diese zwei Module schon hat, braucht sich das neueste Abenteuer der wohl bekanntesten Computerspiel-Figur nicht zu kaufen. VCS-Neulingen allerdings würde ich dieses Spiel ans Herz legen. Technisch ist es zwar nicht perfekt (die Gespenster flackern), aber es spielt sich genauso gut wie seine Vorgänger. Das Scrolling ist dazu recht ordentlich.

Auf diesen Planeten ist es recht friedlich

Atari VCS 2600,
39 Mark ★ Atari

Martin: »Star Raiders '87«

Ich muß zugeben, daß mich Solaris wirklich überrascht hat. Sowohl im Weltraum als auch auf den Planeten beeindruckt toll gezeichnete, farbenfrohe und abwechslungsreiche Grafik, die man von VCS-Spielen nicht unbedingt gewohnt ist. Das Spielprinzip ist zwar nicht das neueste (»Star Raiders« läßt grüßen), aber es wurden immerhin einige Elemente eingebaut, die im Original nicht zu finden sind.

Mir gefällt Solaris besser als sein Vorbild. Ich finde es auch interessanter als »Starmaster« von Activision. Wer keines der beiden Spiele hat, sollte sich Solaris ruhig zulegen. Es ist die knapp 40 Mark wert.

Solaris

Grafik	7.5
Sound	5.5
Power-Wertung	8

Im Weltraum ist anscheinend immer was los. Diesmal sind es die kriegslüsternen Zylonen, die mit ihren Raumschiffen die Galaxis unsicher machen. Sie sind der einzige, der an Bord des Kreuzers »Star Cruiser« dem Treiben Einhalt gebieten kann.

Ihr Auftrag lautet, die Pioniere der Atari Föderation (das sind die Guten) vom Planeten »Solaris« zu retten und die Zylonen aufzuhalten. Sollten diese Verbrecher Solaris vor Ihnen erreichen, werden sie ihn zerstören. Zum Glück ist der Star Cruiser eines der modernsten Raumschiffe der Föderation und mit einigen Extras ausgestattet. Das wichtigste Hilfsmittel ist der sogenannte Galaxie-Abtaster, der jeweils einen von 16 Quadranten mit seinen 48 Feldern anzeigt. So kann man erkennen, wo Raumbasen, Zylonen, Planeten und allerlei andere kosmische Phänomene liegen. Per Joystick bestimmen Sie, wohin die Reise gehen soll. Je mehr Zylonen Sie auf dem Weg zum Planeten Solaris vernichten, desto höher die Punktzahl. Was, Sie haben nebenbei gestrandete Weltraumkadetten von Zylon-Planeten gerettet? Um so besser. Das Spiel ist beendet, wenn man Solaris gefunden hat.

Ein Großteil der Handlung spielt sich im Weltraum ab (actionreiche 3D-Grafik à la »Star Raiders«). Ab und zu düsen Sie mit dem Star Cruiser auch über verschiedene Planetenoberflächen hinweg (ähnlich wie bei »Moonsweeper« von Imagic). Wenn der Energievorrat des Raumschiffs zu Ende geht, sollte man einen Planeten anfliegen, auf dem sich eine Basis (die noch nicht zerstört wurde) befindet. (mg)

STORY

Atari Games: Von Anfang an (Teil 1)

Der Name Atari weckt bei Freaks Erinnerungen an die Pioniertage der Computer-Spiele. Die spannende Erfolgs-Geschichte von Atari ist heute schon eine Legende, die zu lesen lohnt.

Es war einmal, vor fast zwanzig Jahren, im fernen Kalifornien. Dort hatte ein Mann einen Traum von einer Spielmaschine. Tausende von Transistoren, verbunden mit einer Münz-Automatik wie bei einem Flipper, sollten die Unterhaltungs-Welt revolutionieren. Egal ob Jahrmarkt, Vergnügungspark, Kneipe oder Spielhalle: überall sollten diese Spiel-Automaten stehen. Der Name dieses Manns ist Nolan Bushnell. Seinen Traum vom elektronischen Spiel-Gefährten hat er wahr gemacht. Er gründete die Firma Atari und leitete damit das Zeitalter der Elektronik-Spiele ein. Was damals, in den wilden jungen Jahren der Computer-Spiele, geschehen ist, wird als spannende Serie in Power Play zu lesen sein.

Mitte der sechziger Jahre studiert Nolan Bushnell Elektrotechnik und kommt auf seiner Universität mit einem Mainframe-Großcomputer in Kontakt. Dieses tonnenschwere, kleiderschrankgroße Gerät könnte heute einem C64 nicht das Wasser reichen. Nachts spielen die Studenten auf diesem Computer das erste Action-Computer-Spiel der Welt namens »Space War«.

Space War ist ein Spiel für zwei Personen, die jeweils ein Raumschiff über den Bildschirm steuern und den anderen abzuschießen versuchen. Eine Sonne in der Mitte des Schirms zieht die beiden Schiffe an und macht das Manövrieren schwierig.

Nolan erkennt das große Potential, das in Space War steckt. Er möchte am liebsten Space War gleichberechtigt neben einem Flipper in einer Kneipe stehen sehen. Doch es ist völlig utopisch, einen teuren Computer außerhalb einer Universität aufzustellen.

Im Jahr 1970 arbeitet Nolan als Ingenieur bei der Elektronik-Firma Ampex. Er versucht in seiner Freizeit eine eigene Version von Space War als kleines, tragbares Gerät zu bauen. Zuerst will er sich privat für dieses Projekt einen Mini-Computer von Texas Instruments kaufen. Der Preis des Geräts liegt bei 40000 Dollar – auch dieser Computer wäre einem heutigen Heimgerät unterlegen. Doch dann besinnt sich Nolan eines Besseren, will das viele Geld doch lieber sparen und einen eigenen Computer basteln. Er verlegt das Bett einer seiner beiden Töchter in das Wohnzimmer und richtet im ehemaligen Kinderzimmer ein Computer-Labor ein.

Ein Spielzeug für 40000 Dollar

Zuerst baut Nolan einen tollen Computer und eine aufwendige Video-Elektronik. Damit könnte er nicht nur spielen, sondern auch mathematische Probleme lösen und Textverarbeitung betreiben. Außerdem kostet das Gerät wieder viele tausend Dollar. Also wandern die Entwürfe in den Papierkorb und Nolan setzt sich daran, eine billige Maschine zu bauen, die nur ein einziges Spiel spielen kann und sonst gar nichts.

Anfang 1972 bringt die Firma Nutting den ersten elektronischen Spielautomaten der Welt heraus: »Computer Space« von Nolan Bushnell. 1500 Geräte werden gebaut, aber nur wenige werden verkauft – ein Riesenflop.

Die Firma Nutting und Nolan geben sich gegenseitig die Schuld am Mißerfolg und Nolan verläßt Nutting, um eine eigene Firma für elektronische Spiele zu gründen. Zusammen mit einem alten Arbeitskollegen namens Ted Dabney kratzt er 500 Dollar zusammen. Die beiden suchen in einem Wörterbuch nach einem ungewöhnlichen Namen und entscheiden sich für »Syzygy«. Dieses beinahe unaussprechbare Wort kommt aus der Astronomie und bezeichnet eine günstige und sehr seltene Sternen-Konstellation.

Nolan Bushnell, der Vater von Atari

Als die beiden ihre Firma anmelden wollen, erleben sie eine böse Überraschung. Sie können den Namen Syzygy nicht verwenden, weil es schon einen Dachdecker-Betrieb mit genau diesem Namen gibt. Unter Zeitdruck, sofort einen neuen Namen zu finden, entscheidet sich Nolan für »Atari«. Er spielt zur Zeit oft das japanische Brettspiel Go. Atari ist das japanische Wort der Go-Spieler für »Ich gewinne bald«, ähnlich dem Ausruf »Schach« im Schach. Als Firmenlogo wählt Nolan eine stilisierte Version des Fujiyama (Japans höchster Berg). Wir sollten dem Dachdecker-Betrieb zu Dank verpflichtet sein, man stelle sich nur einen Computer namens Syzygy ST vor.

Kurz darauf, es ist immer noch 1972, glaubt Nolan die Begründung des Flops von Computer Space zu kennen: Es war zu kompliziert. Nolan will ein neues Spiel, »so easy that any drunk can play it« (so einfach, daß jeder Betrunkene es spielen kann). Atari stellt seinen ersten Spiele-Entwickler namens Al Alcorn ein. Nolans Idee für »Pong«, das elektronische Tennis-Spiel, wird von Al in Schaltkreise umgesetzt. Im Pong-Automaten gibt es keinen Mikro-Prozessor, kein ROM oder RAM. Eine

Das erste erfolgreiche Video-Spiel: Pong (VCS-Version)

Handvoll einfacher Logik-Chips, intelligent verdrahtet, ist das ganze Geheimnis. 1987 kosten solche Chips im Elektro-Handel nur wenige Pfennige. 1972 sind sie Hunderte von Dollars wert.

Es klingt eben wie »Pong«.

Wieso Pong eigentlich Pong heißt? Das Geräusch des Balls beim Auftreffen auf den Schläger klingt eben wie »Pong«. Und auf den Namen »Ping-Pong« hat eine Sportartikel-Firma schon ein Copyright.

Die große Premiere erlebt Pong im Oktober 1972 in einer Bar namens »Andy Capp's«, die in Sunnyvale, dem Zentrum der amerikanischen Computer-Industrie, liegt. Al Alcorn stellt das Gerät an einem ruhigen Nachmittag auf. Am ersten Abend wird zuerst nur zögernd von wenigen Kunden gespielt, aber als der Wirt die Kneipe schließen will, muß er dem Pong-Automaten den Strom abdrehen. Am nächsten Morgen um zehn Uhr früh stehen schon die ersten Kunden Schlange, um Pong zu spielen.

Den darauffolgenden Morgen ruft der Wirt entnervt und wütend bei Atari an: »Holt dieses verdammte Ding ab. Gestern abend ging es kaputt und fast alle Gäste sind sofort gegangen.« Al fährt sofort los, um sich den Automaten anzusehen. Er ist nicht kaputt. Als Al ihn aufmacht, purzeln ihm Münzen entgegen. Dutzende Münzen. Hunderte Münzen. Ein ganzer Berg von Münzen. Münzen im Wert von über 300 Dollar. Der viel zu kleine Münzbehälter ist übergelaufen, Münzen sind überall im Gerät verstreut und haben schließlich den Münz-Einwurf-Schacht verstopft. Nolan, Al und Ted sind sich einig: Pong ist der absolute Super-Hit.

Trotzdem gelingt es den drei Männern nicht, das Gerät an eine erfahrene Automaten-Firma zu verkaufen. Die Flipper-Hersteller sind an Pong nicht interessiert. Also nimmt Atari Kredite auf, mietet ein Gebäude und beginnt, Pong-Automaten zu produzieren. Um das Geld für die Pong-Produktion aufzutreiben, muß Nolan einen seltsamen Schritt unternehmen. Er geht noch mal zu den Flipper-Herstellern, die vorher Pong abgelehnt hatten. Dort mietet er Flipper, die er in der Umgebung von Sunnyvale aufstellt, um die Einnahmen zu kassieren. Um seine neue Spiele-Generation zu finanzieren, verdient er Geld mit der alten, die er ablösen möchte.

Der erste kommerziell hergestellte Pong-Automat wird im November 1972 ausgeliefert. Eine große Flipper-Firma wie etwa Bally-Midway, die mit teuren Produktionsanlagen und eingespielten Teams arbeitet, produziert normalerweise etwa 3000 Stück von einem Flipper.

8000mal Pong in zwei Jahren

Atari dagegen heuert mehrere Dutzend Hippies an, um Pong-Automaten zu fertigen. Zu Beginn werden etwa 2500 Automaten in wenigen Monaten gebaut, innerhalb von zwei Jahren ganze 8000 Stück. Die Geräte werden alle handgefertigt, selbst Nolan Bushnell steht an manchen Tagen bis zu 14 Stunden mit dem Lötkolben am Fließband. Warum dieser Aufwand? Ganz einfach: Pong bringt viel Geld.

Ein guter Flipper nimmt damals etwa 45 Dollar in der Woche ein. Manche Pong-Automaten bringen es im selben Zeitraum auf etwa 2000 Dollar — 8000 Münzen im Gewicht von etwa 40 Kilogramm. Sie sind 7 Tage in der Woche, 24 Stunden am Tag von treuen Pong-Fans umlagert.

Is there life after Pong?

Doch schon in den ersten Jahren beginnen sich Schwierigkeiten abzuzeichnen. Denn nach Pong nimmt sich die Entwicklungsabteilung von Atari Nolans Befehl »Macht was wie Pong« zu sehr zu Herzen. Es gibt »SuperPong«, »Pong Doubles«, »QuadraPong«, »Gotcha«, »Space Race«, alles nur Pong-Variationen. Das erste wirklich neue Atari-Spiel ist »Tanks«, bei dem sich zwei Spieler mit Panzern bekämpfen. Eigentlich ist Tanks nur ein vereinfachtes Computer Space – doch jetzt mögen es die Leute.

Trotzdem wird der Sommer 1974 eine der härtesten Zeiten für Atari. Es fehlen neue Ideen, man hat viel Geld beim Bau von Produktionsstätten in Japan verloren. »Grantrak 10«, das erste Autorennen von Atari, wird für 999 Dollar an Automaten-Aufsteller verkauft. Doch die Technik-Freaks von Atari kümmern sich zu wenig um Geld und Buchführung. Deswegen merkt man erst viel zu spät, daß die Herstellung eines Grantrak etwa 1100 Dollar kostet. Atari verschenkt also mit jedem Gerät ganze 100 Dollar und macht natürlich keinen Pfennig Gewinn. Einige demotivierte Atari-Mitarbeiter prägen den Spruch: »Is there life after Pong?« (Gibt es ein Leben nach dem Pong?)

In dieser schweren Zeit beginnt Atari mit einem Geheimprojekt unter dem Codenamen »Darlene«. Darlene ist nichts anderes als Pong – aber an jeden beliebigen Fernseher anschließbar. Als Atari »Home-Pong« das erste Mal auf einer Spielwarenmesse Anfang 1975 vorgestellt wird, ist die Produktion von Atari innerhalb von Tagen ausverkauft – und noch kein einziges Serien-Gerät gebaut! Nachdem Atari von Home-Pong im ersten Jahr 150000 Einheiten verkauft, wird mit der zwei Jahre dauern-

den Entwicklung des VCS (Video Computer System) begonnen. Das VCS wird das erste Videospiel mit einem richtigen Mikroprozessor und Einschub-Modulen. Eine eigene Abteilung, die sich nur um Heim-Spiele kümmert, wird gegründet.

Doch die Automaten-Abteilung hat immer noch Probleme. Im Jahr 1976 arbeitet dort ein gewisser Steve Jobs. Steve hat einen besonderen Vertrag mit Nolan. Nolan bespricht mit Steve eine Spielidee und schreibt ihm danach vor, wie viele Chips dieses Spiel maximal benötigen darf. Für jeden Chip, den Steve einsparen kann, erhält Steve einen Hundert-Dollar-Bonus. Steves größtes Projekt ist »Breakout«, das er beinahe ganz alleine entwickelt. Nolan kalkuliert die Technik dieses komplexen Spiels durch und gibt seinen Auftrag an Steve: Nicht mehr als 80 Chips. Steve zieht sich einige Wochen in sein Labor zurück. Sein fertiges Gerät braucht nur lächerliche 30 Chips. Steve kassiert einen 5000-Dollar-Bonus.

Ataris erster Heimcomputer?

Steve Jobs hat einen Freund namens Stephen »Woz« Wozniak. Zusammen haben sie in der Garage von Woz einen, wie sie es nannten, »Personal Computer« (Privat-Computer) entwickelt, den jedermann selbst programmieren kann. Nolan lehnt das Projekt ab, obwohl es ihm gut gefällt. Er hat dank der teuren Produktion des VCS und des kränkelnden Automaten-Bereichs kein Geld mehr zur Verfügung, ein weiteres Projekt zu starten. Jobs kündigt kurz darauf und gründet mit Woz eine eigene Firma namens »Apple Computer«. Heute gehört Apple zu den größten Computer-Firmen der Welt. Bis heute halten sich übrigens hartnäckig Gerüchte, daß die ersten Modelle des Apple I-Computers aus Bauteilen bestanden, die aus dem Warenlager von Atari verschwunden sind.

1976 war ein einschneidendes Jahr bei Atari. Nolan hat nicht übertrieben, als er Steves und Woz's Angebot ausgeschlagen hat. Atari geht das Geld aus. Das VCS-Projekt mußte gestoppt werden, um die Firma zu retten. Da entschließt sich Nolan zum völlig Undenkbaren: Atari, die Firma, die er aufgebaut hat und an der sein ganzes Herz hängt, soll verkauft werden. Nolan stellt eine Wunschliste von Firmen zusammen, die Atari kaufen sollten. An erster Stelle steht Walt Disney Productions, kurz dahinter Medien-Giganten wie MCA-Universal. Keine der Wunsch-Firmen will Atari haben. Nur eine einzige ist interessiert: Warner Brothers.

Der Super-Renner Asteroids (im Bild: Atari XL-Version)

Nolan verkauft Atari an Warner für 28 Millionen Dollar. 15 Millionen davon fließen in seine eigene Tasche – vor nur vier Jahren hatte er mit 250 Dollar angefangen. Er bleibt zwar noch einige Zeit bei Atari, hat aber immer weniger zu sagen und verläßt die Firma nach einigen Monaten. Atari kann mit dem restlichen Geld die Entwicklung neuer Geräte sichern und wieder Fuß im Automaten-Markt fassen.

1979 stellt Atari ein neue Spiele-Generation vor. Der Entwickler Howard Delman bringt mit »Lunar Lander« das erste Vektor-Grafik-Spiel auf den Markt. Doch die Reaktion der Spieler auf die scharfe und detailreiche Vektor-Grafik ist sehr mäßig. Das Geschäft von Atari geht langsam bergab. Doch das alles ist nur die trügerische Ruhe vor dem Sturm.

Währungskrise durch Videospiele

1979 kommen die ersten »Space Invaders«-Automaten nach Amerika. Entwickelt wurde das Gerät 1978 von der japanischen Firma Taito (heute bekannt durch Hits wie »Arkanoid«). Space Invaders hatte in Japan eine Währungskrise ausgelöst – es gab keine Yen-Münzen mehr im freien Handel, weil diese alle in die Space-Invaders-Automaten wanderten. Der Vorrat an Yen-Münzen wurde von der Regierung vervierfacht. Für Amerika hat sich Ataris größter Konkurrent, Bally Midway, die Automaten-Rechte von Space Invaders sichern können.

Ende 1979 gibt es in Amerika 55000 Space-Invaders-Automaten, weltweit sind es etwa siebenmal so viele. Das Atari VCS beginnt sich dank des eilig von Atari produzierten Space-Invaders-Moduls wie wild zu verkaufen. Über 400000 Stück gehen im Weihnachts-Geschäft über die Ladentische. Am 16. Dezember 1979 ist das Atari VCS in Amerika ausverkauft. Niemand weiß, wieviel Atari durch das Space-Invaders-Fieber wirklich hätte absetzen können. Manche Fachleute schätzen, daß es über eine Million gewesen wären, wenn der Vorrat nicht ausgegangen wäre.

Ataris Automaten-Antwort auf Space Invaders ist Howard Delmans zweites Vektor-Grafik-Spiel, »Asteroids«. Asteroids ist so gut, daß es Produktionsprobleme gibt. Die Arbeiter in der Atari-Fabrik spielen stundenlang an den Geräten, die noch auf dem Fließband stehen.

Das Team, das Asteroids entwickelt, besteht neben Howard Delman (Vektor-Hardware) noch aus Lyle Rains (Idee und Design) und Ed Logg (Software). Ed Logg gehört heute immer noch zu den Stars bei Atari, später arbeitete er beispielsweise an »Gauntlet«.

Als Asteroids das erste Mal im November 1979 auf einer Messe gezeigt wird, sind Automaten-Aufsteller nicht besonders begeistert, weil sie nur wenige Automaten kaufen. Bei Atari schaltet man schnell: Man nimmt die kleinen Bestellungen gar nicht erst an, sondern gibt den Aufstellern einzelne Maschinen für zwei Wochen und sagt: »Probiert sie aus. Danach könnt ihr ja ein paar mehr bestellen.« In den darauffolgenden Wochen verkauft Atari mehr, als sich die Geschäftsleitung erträumen kann. Man hoffte, daß Asteroids bis Juni 1980 laufen und Geld in die Firma bringen würde. Asteroids verkauft sich jedoch blendend bis zum März 1981. Insgesamt werden von Asteroids 70000 Automaten gebaut. Asteroids ist bis heute der erfolgreichste Spielhallen-Automat aller Zeiten.

Ab jetzt nur noch aufwärts?

Mit diesem Coup schien Atari seine Position als der unerschütterliche Marktgigant behauptet zu haben. Doch dann kam alles ganz anders. Wie, lesen Sie in der nächsten Ausgabe von Power Play. (bs)

Fortsetzung von Seite 26

Eine 3D-Grafik ganz anderer Art bietet »Rescue on Fractalus«. Hier überfliegt der Spieler ein Gebirge, das in fließender 3D-Grafik dargestellt wird. Dieselbe Grafik taucht noch einmal im Nachfolgespiel »Koronis Rift« auf, das allerdings viele strategische Elemente enthält. Rescue on Fractalus ist eine dreidimensionale Defender-Variante, bei der Sie Piloten aus deren zu Bruch gegangenen Raumschiffen retten.

An all diesen Beispielen sieht man: Obwohl es in den letzten Jahren sehr viele technische Neuerungen gab, haben sich die Spielideen, die Handlung und der Spielspaß nicht sehr geändert. Auch heute noch lautet die Devise der Action-Spiele: Wer zuerst schießt, gewinnt. Zwar können die Erdenmenschen bei all diesen Spielen niemals gewinnen (es gibt immer noch einen Level ...), aber trotzdem muß inzwischen wohl die gesamte Bevölkerung des Universums einmal vom Videoschirm gefegt worden sein. Was wohl die Außerirdischen dazu sagen, wenn sie tatsächlich mal auf unsere Erde kommen werden? (bs)

Super-Grafik, Spitzen-Sound und tolle Spiele: Selbst für eingefleischte Heimcomputer-Freaks lohnt sich der Besuch einer Spielhalle. Wir stellen die interessantesten Automaten vor.

Warum eine Spielautomaten-Rubrik in Power Play? Ganz einfach: In den Spielautomaten von heute steckt die Technik der Heimcomputer von morgen. Selbst 16-Bit-Geräte wie der Amiga kommen nicht an die Leistungen moderner Spielautomaten heran. Die Arcade-Maschinen, wie sie auch genannt werden, bieten ein Spielvergnügen, bei dem Heimcomputer-Besitzer neidisch werden können. Außerdem werden viele aktuelle Spielautomaten auf Heimcomputer umgesetzt. Wer sich also heute bei den Automaten auskennt, kennt auch die Computerspiele, die in wenigen Monaten aktuell sind.

Den Testreigen beginnen wir in dieser Ausgabe mit »Gauntlet II«. Diesen Automaten konnten wir besonders genau testen, denn solch ein Gerät befindet sich in unserer Redaktion. Die abendlichen Schlachten in den Dungeons beschränken sich nicht nur auf die Spiele-Redakteure, auch die anderen Computer-Freaks und sogar unser Chefredakteur sind regelmäßig an Gauntlet II zu finden. Diesen Automaten verlosen wir in der Ausgabe 12/87 unserer Schwesterzeitschrift »Happy-Computer«. Wer also durch unseren Test auf den Geschmack gekommen ist und diesen Automaten im Wohnzimmer haben möchte, sollte sich schnell die Happy besorgen.

»Roadblasters« wurde von Boris Schneider in den Spielhallen von San Francisco getestet. Bei einem Amerika-Aufenthalt im Sommer ist ihm dieser Automat sofort sehr positiv aufgefallen, um nicht zu sagen, daß Boris süchtig nach Roadblasters geworden ist. Seine Viertel-Dollars verschwanden gleich kiloweise in dem Automaten. Natürlich kann man Roadblasters auch in Deutschland spielen.

Brandneu aus den USA ist »A.P.B.«. Wahrscheinlich ist dieser Automat noch gar nicht in den deutschen Spielhallen zu finden. Wir haben uns »A.P.B.« bei einem Besuch der Herstellerfirma »Atari Games« angesehen und dort intensiv gespielt. Einen genauen Bericht über diesen Besuch bei Atari gibt es in der nächsten Ausgabe von Power Play.

(bs)

Roadblasters

Das ultimative Autorennen: Hier wird nicht nur um die Wette gefahren, sondern auch auf Leben und Tod gekämpft. Heizen Sie den Laser an.

Kategorie	Wertung
Grafik	7.5
Sound	7.5
Power-Wertung	8

Die Zeit: einige Jahrhunderte in der Zukunft. Der Ort: Eine alte Autobahn, die nicht mehr zu Transportzwecken, sondern als Rennstrecke eingesetzt wird. Das Spiel: »Roadblasters«.

Roadblasters ist das ultimative Autorennen. Es knüpft an Spiele wie »Pole Position« oder »Out Run« an, bietet aber einen zusätzlichen Gag. Das Auto ist mit einer TÜV-genehmigten Laserkanone ausgestattet. Gegnerische Fahrzeuge kann man nicht nur überholen, sondern auch zerstrahlen (Zisch).

Zu Beginn des Spiels haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeits-Stufen. Sie können bei Level 1, Level 4 oder Level 8 beginnen. Es ist Ihr Ziel, den fünfzigsten Level lebend zu erreichen.

Jeder Level besteht aus einer zweigeteilten Rennstrecke. Ihr Treibstoff reicht knapp für die Hälfte der Strecke. Wenn Sie dieses Zwischenziel erreichen, werden Sie wieder aufgetankt. Für übriggebliebenes Benzin am Ende eines Levels erhalten Sie Bonus-Punkte. Das Spiel ist beendet, wenn Ihnen unterwegs das Benzin ausgeht. Das Schicksal, mit leerem Tank am Straßenrand stehenzubleiben, können Sie vermeiden, indem Sie rote und grüne Benzinkugeln aufsammeln.

Auf den ersten Leveln begegnen Ihnen nur wenige Gegner. Darunter befinden sich »harmlose« Autos, die Punkte bringen, wenn Sie sie abschießen. Später gibt es Autos, die zurückschießen oder Sie zu rammen versuchen. Sogar Motorradfahrer mischen später mit. Weitere Hindernisse gibt es in Form von Minen (sehr unangenehm) und Geschütztürmen am Straßenrand.

Wenn Sie einige Zeit ohne Unfall und mit vollem Tank gefahren sind, taucht ein Jet am Himmel auf. Dieser Jet läßt eine Extra-Waffe fallen, die Sie möglichst schnell aufsammeln sollten. Zu den Extra-Waffen gehören eine Cruise Missile, die auch die härteste Karosserie durchschlägt, ein Bombenleger oder ein Elektro-Schild, der einige Zeit lang alle Gegner abhält.

Roadblasters gibt es in zwei verschiedenen Versionen. Ei-

Ein Raketenwerfer kommt angeflogen. Diese Extrawaffe sollten Sie einfangen.

Geschafft! Sie haben das Ziel eines Levels erreicht.

ner normalen Stand-Automaten-Version und mit einem Gehäuse zum Hineinsetzen. Diese Sitz-Version hat keine Hydraulik wie etwa »Out Run«, das Monitorbild wird aber über eine Linse stark vergrößert, so daß sich ein toller Fahreindruck ergibt.

Gesteuert wird Roadblasters mit einem Spezialregler, der einem kleinen Motorradlenker gleicht. An diesem sind mehrere Feuerknöpfe angebracht. An ein Gaspedal wurde ebenfalls gedacht, gebremst wird durch Loslassen des Pedals. Heimcomputer-Umsetzungen dieses Automaten werden in nächster Zeit erscheinen, denn U.S. Gold hat sich bereits die Lizenz gesichert. (bs)

Gut!

Roadblasters von Atari muß man einfach mal gespielt haben. Es ist schon ein tolles Gefühl, wenn man mit dem Wagen über die Straße braust und alles, was sich einem in Weg stellt, über den Haufen knallt. Vor allem in der Version mit geschlossenem Gehäuse kommt Stimmung auf. Die Grafik und die Effekte sind hervorragend, der Sound ziemlich gut. Roadblasters spielt sich ausgezeichnet und läßt sich gut steuern. Sehr positiv ist mir noch aufgefallen, daß man auch ohne Übung relativ lange spielen kann. Das ist unter Automaten eher eine Seltenheit. Auf Dauer finde ich Roadblasters aber etwas eintönig.

Super!

Roadblasters ist zur Zeit mein Lieblings-Spielautomat (dabei hab ich gar keinen Führerschein...). Ich habe mich gefragt, warum noch niemand vorher auf die Idee gekommen ist, ein Autorennen mit Laser-Kanone zu programmieren. Durch die Ballerei ergeben sich auch beim Fahren neue strategische Momente. Will man beispielsweise ein Ziel am rechten Fahrbahn-Rand erwischen, muß man in einer Linkskurve hart nach rechts steuern, feuern und wieder zurück nach links fahren.

Das Spiel-Gefühl ist dank des Spezial-Steuerknüppels exzellent. Die tolle, rasante Grafik und der gute Sound tun ihr Teil dazu.

Obwohl ständig was los ist, wird der Spieler nicht überfordert. Situationen, die nur mit Glück zu meistern sind, gibt es eigentlich nicht. Roadblasters ist nicht zu schwer: wer eine Mark hineinwirft, spielt nicht nur wenige Sekunden, sondern hat schon von Anfang an eine Menge Spaß mit dem Spiel. Meiner Meinung nach ist Roadblasters ein von vorne bis hinten gelungener Automat ohne Durchhänger oder Schwachstellen.

A.P.B.

Grafik	8.5
Sound	6
Power-Wertung	7

In allen amerikanischen Polizei-Stationen gibt es täglich ein »A.P.B.«, ein All-Points-Bulletin. Damit wird die Liste der gesuchten Personen bezeichnet, nach denen alle Polizisten Ausschau halten sollen. Wer jemanden findet, der auf dem A.P.B. steht, soll diesen umgehend verhaften.

Beim Automaten A.P.B. übernehmen Sie die Rolle des Streifenwagen-Polizisten Officer Bob, der in einer typischen amerikanischen Kleinstadt seinen Dienst tut. Sie steuern Bobs Auto über den in alle Richtungen scrollenden Bildschirm. Wo Sie hinfahren, bleibt ganz Ihnen überlassen. Ihre Aufgabe ist es, jeden Tag eine festgesetzte Quote von Rechtsbrechern festzunehmen. Zur Festnahme schalten Sie einfach Ihre Sirene ein, wenn ein Fadenkreuz auf den Rechtsbrecher zeigt. Rechtsbrecher sind beispielsweise Autofahrer, die aus Jux hupen, Umwelt-Verschmutzer, die Müll aus dem Auto werfen oder Schnellfahrer, die das Tempo-Limit überschreiten. Können Sie Ihre Quote nicht erfüllen, gibt es Minuspunkte. Haben Sie zu viele Minuspunkte, ist das Spiel zu Ende.

Minuspunkte gibt es auch, wenn Ihnen was Unangenehmes passiert: Kein Benzin mehr im Tank, Unfall gebaut oder Unschuldige verhaftet. Einen Riesen-Bonus hingegen gibt es, wenn Sie den Verbrecher des Tages, die Nummer Eins auf dem A.P.B., verhaften.

Ihr Auto kann mit zahlreichen Extras ausgestattet werden, die man jederzeit erhalten kann. Sie fahren einfach mit dem Auto in die Werkstatt und suchen das Extra aus. Allerdings kostet die Montage der Extras wertvolle Zeit.

A.P.B. wird mit einem Lenkrad, einem Gaspedal und zwei Feuerknöpfen gesteuert. Der eine betätigt die Sirene, der andere aktiviert Extrawaffen. (bs)

Officer Bob ist auf Verbrecherjagd. Hier jagt er gerade einen gemeingefährlichen Alt-Hippie.

Boris: »Schwer zu spielen«

Neue Spielideen zu finden und gut umzusetzen ist schwer, bei A.P.B. ist das gelungen. Die witzige Grafik unterstützt die Polizei-Komödien-Atmosphäre vorzüglich. Allerdings ist A.P.B. etwas schwer zu spielen, was an der Steuerung per Lenkrad und Gaspedal liegt. Ich kam damit auf jeden Fall nicht gut zurecht, obwohl die Mechanik des Automaten präzise und stabil ist. A.P.B. ist ein schweres, aber witziges Geschicklichkeitsspiel, das sich echte Spielhallen-Fans nicht entgehen lassen sollten. Eine Heimcomputer-Umsetzung ist vorerst nicht zu erwarten.

Gauntlet II

Grafik	7
Sound	8
Power-Wertung	7

Ein unterirdisches Gewölbe ruft. Bis zu vier Abenteurer gleichzeitig können sich dort mit Schätzen bereichern oder mit Monstern kämpfen.

Die Fortsetzung zu einem der erfolgreichsten Spielhallen-Automaten ist nicht nur einfach eine Fortsetzung. »Gauntlet II« wurde in vielen Dingen derart erweitert und ausgebaut, daß man beinahe von einem neuen Spiel reden kann.

Bei Gauntlet steigen bis zu vier Abenteurer in die Tiefen eines Dungeons (Verlies, Gewölbe) ein, um dort möglichst viele Monster zu killen und Schätze zu sammeln. Jeder Spieler kann sich seine Lieblingsfigur aussuchen, zur Verfügung stehen ein Zauberer, ein Elf, eine Valkyrie und ein Kämpfer. Jeder der vier hat spezielle positive und negative Eigenschaften was Kampfstärke, Geschwindigkeit und Zauberkräfte betrifft.

Jeder Spieler startet mit 2000 sogenannten Health (Gesundheits)-Punkten. Diese Punktzahl sinkt langsam ab: ist sie bei Null angekommen, muß dieser Charakter aus dem Spiel ausscheiden. Neue Health-Punkte gibt es für das Aufsammeln von Nahrungsmitteln.

Im Kampf gegen Monster können die Figuren gewaltig an Health-Punkten verlieren. Eine Berührung durch einen Geist oder ein Schlag mit der Keule kann bis zu 20 Health-Punkte kosten. Wer gar Gevatter Tod persönlich begegnet (ein unheimliches, schwarzes Sprite) ist bis zu 200 Health-Punkte los. Andere sehr üble Monster sind die herumwandernden Säurepfützen und der feuerspuckende Drache.

Fast alle Monster lassen sich durch einen gezielten Schlag oder Schuß vernichten, manche erweisen sich allerdings als sehr widerstandsfähig. Diesen ist dann nur mit Magie beizukommen, die in Form von kleinen blauen Fläschchen aufzusammeln ist. Wer eine solche Flasche besitzt, darf seinen zweiten Feuerknopf betätigen und so beinahe alle Monster auf einmal vom Bildschirm wegputzen. Wie wirksam der Zauberspruch ist, hängt vom jeweiligen Charakter ab; Zauberer vernichten wirklich alles, Krieger sind hingegen sehr mies im Umgang mit Magie.

In jedem Dungeon gibt es einen Ausgang, den die Spieler erreichen müssen, um in den nächst tieferen Dungeon zu gelangen. In manchen Dungeons bewegt sich dieser Ausgang gemeinerweise. Aber auch sonst wurde nicht mit Hindernissen gespart: Da gibt es falsche Ausgänge, die nur so aussehen, aber keine sind, verschlossene Türen, stabil aussehende Mauern, die aber durch einen gezielten Schuß einstürzen, Mauern, die sich von selbst bewegen, verschwinden und wieder auftauchen und, und, und. Beinahe auf jedem Level wartet eine neue Gemeinheit.

Um verschlossene Türen zu öffnen, finden die Spieler in den Dungeons oft Schlüssel. Diese Schlüssel kann man aber auch dazu verwenden, verschlossene Schatzkistchen zu öffnen. Da drin ist dann entweder ein besonders wertvoller Schatz oder ein besonders grausiges Monster.

Schätze, Zaubertränke, Amulette: Alles tolle Extras

Richtig Spaß macht es erst, wenn vier Spieler die Dungeons stürmen

Gut!

Es ist jedesmal ein Heidenspaß, wenn ich mich zusammen mit drei Freunden in ein Dungeon von Gauntlet II wage. Meistens ist da von Teamwork keine Rede, eher wird drauf losgemetzelt – auch gegenseitig.

Die vielen Extras, die gemeinen Dungeons und der Trick mit den »Secret Rooms« bringen in meinen Augen viel mehr Spaß und Abwechslung ins Spiel als beim ersten Gauntlet. Geblieben ist die tolle technische Ausführung, auch wenn ich mir einbilde, daß das Bild manchmal ganz leicht flackert.

Aber irgendwie habe ich nach einiger Zeit ein wenig das Interesse an Gauntlet II verloren. Es liegt wohl daran, daß in vielen Situationen die Monster so auf den Spieler einstürmen, daß es unmöglich ist, alle abzuwehren. Ich mag solche Situationen einfach nicht.

Zahlreiche Monster lauern in den Dungeons

Bei den Monstern trifft man auf einen ungeheure Vielfalt. Da gibt es erstmal die einfacheren Typen, wie Geister, Berserker oder feindliche Zauberer. Auch von Gevatter Tod war schon die Rede. Ein besonders gemeines Monster heißt dagegen einfach »It« (Es). Wenn eine Figur von ihm berührt wird, zieht dieser Spieler ab sofort alle Monster magisch an. Die anderen Spieler können hingegen unbeschadet durch das Dungeon laufen. It wird man nur wieder los, wenn man einen anderen Spieler berührt und so It weitergibt, oder wenn man das Dungeon durch den Ausgang verläßt.

Ein sehr wichtiges Monster ist der Drache. Wer ihn vernichtet (was gar nicht mal so einfach ist) erhält einen Tip, wie er einen »geheimen Raum« finden kann. Wer diesen Raum findet, hat ausgesorgt: Schätze, Nahrung und Zaubertränke in Massen liegen hier herum.

Ab und zu treffen die Spieler auf eine Schatzkammer. In dieser Schatzkammer gibt es keine Monster, aber sehr viele Schätze. Der Haken an der Geschichte: Die Schätze können nur mitgenommen werden, wenn die Spieler innerhalb von 20 Sekunden den Ausgang aus der Schatzkammer finden. Ohne gut eingespieltes Teamwork hat man da keine Chance.

Es gäbe noch viel mehr Details über Gauntlet II zu berichten, so zum Beispiel über die verschiedenen Arten von Bodenbelägen (Kraftfeld, Klebstoff oder Falltür) die vielen Extra-Waffen oder die Zusatzregeln, die der Automat ab und zu einführt (Spieler können sich gegenseitig verletzen oder betäuben, Wände sind unsichtbar und ähnliches). Man muß Gauntlet II einfach einmal gespielt haben, um alle Details kennenzulernen. Übrigens stehen die Heimcomputer-Umsetzungen von Gauntlet II schon vor der Haustür; sie sollen bald erscheinen. (bs)

Gut!

So ein Gauntlet II-Automat ist schon eine feine Sache. Viel Sprache, Sound-Effekte und natürlich tolle Grafik sorgen für viel Spaß. Die Programmierer haben sich gezielt der Schwächen von Gauntlet I angenommen und das etwas dünne Spielprinzip verbessert. Am schönsten sind die Verwirrungen, die das It-Monster auslöst. Ein regelrechtes »Hasch mich«-Spielchen entsteht, weil jeder Spieler diesen Fluch natürlich postwendend weitergeben will.

Bei den Heimcomputer-Versionen wird man auf viele Dinge verzichten müssen. Sprache und Vier-Spieler-Modus sind auf C64 & Co. einfach nicht machbar. Der Spielautomat Gauntlet II ist auf jeden Fall sehr empfehlenswert, auch wenn es in einigen Levels sehr wild zugeht und man so manches Markstück nachwirft.

Inserentenverzeichnis

Power Play Vorschau

Der größte Hit seit Pac-Man...

...so bezeichnete ein amerikanischer Videospiel-Händler das neue Nintendo-Modul »Legend of Zelda«. In Deutschland wird Legend of Zelda im Frühjahr '88 erscheinen, doch wir durften es bereits vorab testen.

Laßt Flammenwerfer sprechen

Trantor ist eigentlich ein lieber Kerl, aber als seine eigenen Kumpels ihn auf einem Alien-Planeten absetzen, wird er ganz schön sauer. Also packt er den Flammenwerfer aus und heizt den Angreifern ganz schön ein. »Trantor – The last Stormtrooper« spart nicht mit schicker Grafik.

Frisch umgesetzt

Alle Jahre wieder: Zum Jahreswechsel klotzen die großen Softwarehäuser nur so mit prominenten Neuerscheinungen. Umsetzungen von Spielautomaten sind dabei stark vertreten. Unser Bild zeigt die CPC-Version des Konami-Automaten »Gryzor«. Mehr über die aktuellen Adaptionen im zweiten Power Play.

Außerdem:

Die Power Play-Redaktion blickt zurück: Das waren die besten Computerspiele 1987 • Fantasy-Faszination: Rollenspiel-Grundlagen und Vorstellung der neuesten Programme • Interview mit Lord British • Jede Menge Spiele-Tips und natürlich kritische Tests neuer Computerspiele, Videospiele und Spielautomaten.

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 28. Dezember 1987.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelgestaltung: Heinz Rauner Grafik-Design

Layout: Leo Eder (Ltg.),
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,
Tel. (042) 415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV St. Otto-Verlag GmbH,
Laubanger 23, 8600 Bamberg

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Dr. Robert Dissmann (Vorsitzender), Karl-Heinz Fanselow, Eduard Hellmayr

MANIAC MANSION™

EIN SPIEL WIE IM KINO!

Die Geschichte beginnt vor 20 Jahren in einer schwülen Sommernacht. Die Luft war wie elektrisiert. Plötzlich zerfetzte ein ohrenbetäubender Knall die unheimliche Stille. Mit einem gleißenden Feuerstrahl stieß ein Meteor aus dem nachtdunklen Himmel auf die Erde hinab. Seit diesem Tag gehen unerklärliche Dinge in dem Haus von Dr. Fred – dem Maniac Mansion – vor.

IN DEUTSCH AUF DEM BILDSCHIRM UND IM HANDBUCH

Dies ist eine Story über: Anonyme Anrufe, Atomreaktoren, Außerirdische, Einbrüche, elektrische Zäune, gerissene Verleger, Habgier, hysterische Tiere, Kidnapping, klassische Automobile, Liebe, Lust, lila Schleim, medizinische Experimente, Microwellenherde, Mutanten, Postbetrug, Punks, Reichtum, Rock 'n' Roll, Säfte, Strahlenanzüge, Talkmaster, unentwickelte Fotos, Wahnsinn und ... Weltherrschaft.

„... Die verrückte Story könnte ich mir gut von Regisseur Steven Spielberg inszeniert vorstellen – aber wofür brauchen wir Spielberg, wenn wir es mit dem Joystick selber können? Das ist Software, die zeigt, was fähige Programmierer können: komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam ..."

Boris Schneider, Happy Computer 10/87

Erhältlich für Commodore 64/128 Diskette.

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor)
Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)
Grauimporte enthalten keine deutschsprachige Anleitungen.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

Olympiareife Leistung auf dem

ATARI© VCS 2600

... die Klassiker jetzt auch auf Steckmodul für ATARI© VCS 2600

EPYX
Strategy Games for the Action-Game Player.
SUMMER GAMES

unverb. empf. Verkaufspreis: 49.95

EPYX
Strategy Games for the Action-Game Player.
WINTER GAMES

unverb. empf. Verkaufspreis: 49.95

Vertrieb:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Direktbestellung:
☎ 0 21 01 / 60 71 42

Mitvertrieb:
Micro Händler
Malmedyer Straße 30
4050 Mönchengladbach
Direktbestellung:
☎ 0 21 61 / 66 50 96

U.S. GOLD
All American Software

U.S. GOLD
Deutschland GmbH

* Bildschirmabbildungen C 64.
Andere Formate können variieren.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,— Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ C 64 ☐ C16/116/Plus 4 ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Apple

Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Lockau & Woack 1987